
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
VOL.203
专题企划
《最终幻想》
25年系列回顾（下）
掌机篇
特快专递
西部旋转侠 最后的保镖
3DS
扩散性百万亚瑟王
PSV
研究中心
《雷顿教授与超文明A的遗产》下载谜题
3DS
攻略透解
墨西哥英雄大混战
PSV
名侦探柯南 木偶交响曲
3DS
七龙战记 2020-Ⅱ
PSP
梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3
PSV
赠品
迷你龙纸模

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2013年6月9日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第205辑上公布，敬请关注。



本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司





《掌机王SP》第201辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 手柄、电源 2名

城市	姓名
上海市	邱晨辰
温州市	王曾亮

三等奖 5名 掌机周边

城市	姓名
龙海市	陈俊宇
重庆市	陈琪林
深州市	黄超然
上海市	刘裕丰
沈阳市	吴天豪

二等奖 6名 PSV包

城市	姓名
苏州市	柯毅
北京市	利雨樵
桂林市	廖航
厦门市	刘婧
重庆市	唐剑
大连市	王震

《掌机王SP》第201辑DVD问答—中奖名单

城市	姓名
汕头市	纪祯洪
南昌市	刘至伟
武汉市	赵雪枫



答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



攻略透解

P128

PSV 梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3 系统详解 开拓指南 奖杯详解



攻略透解

PSV 墨西哥英雄大混战 P142

铁拳摔跤手的无厘头征战

系统说明 流程攻略 全地图宝箱收集 全面具碎片收集



攻略透解

3DS 名侦探柯南 木偶交响曲 P156

交错的视点，惟一的真相

系统说明 多视角流程攻略



攻略透解

PSP 七龙战记2020-Ⅱ 帝龙重现，再次拿起武器保卫家园！ P181

系统详解 全职业评析 全支线任务 流程攻略

CONTENTS

掌机王Sp VOL.203

封面用图：魔界战记
封面设计：咕噜



目录





口袋光环 VOL.203

口袋光环地址 sp.ucg.cn
本辑密码 0316DDKwj

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

掌机情报站

黄金眼

便携领域

三次元空间

PlayStation Vita总部

走近业界

前线狙击

新作拼盘

特快专递

游戏一品轩

游戏文化频道

专题企划

攻略透解

研究中心

下崽工房

掌机软件学院

市场动态

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

NDS

PSP

3DS

PSV

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT　索尼集团发布2012财年业绩，游戏事业大幅减益



SONY

5月9日，索尼集团发布了2012财年（2012年4月1日~2013年3月31日）的业绩报告。根据财报显示，2012财年索尼集团的销售额相比上一财年增长了4.7%，达到了6兆8009亿日元，营业利润由上一财年的673亿日元赤字变为2301亿日元黑字，财年税前利润从上一财年的832亿日元赤字变为2457亿日元黑字，财年纯利润从上一财年的4567亿日元赤字转变为430亿日元黑字。

尽管从集团整体来看实现了增收增益，但是玩家们所关心的游戏部门，其销售额却仅为7071亿日元，相比上一财年下降了12.2%，营业利润更是大幅度下降了94.1%，仅为17亿日元。根据财报提供的信息显示，游戏部门销售额的下降主要原因在于PS3、PSP和PSV等游戏硬件销售台数的减少。另一方面，PSP软硬件的衰退，以及今年2月份PSV在日本的战略性降价则是导致营业利润减少的主要原因。

硬件销量方面，2012财年第四季度家用机（PS3+PS2）的销售台数为340万台，财年累计销售1650台，相比预期的1600万台多出了50万台；第四季度掌机（PSV+PSP）销售台数为130万台，财年累计销售700万台，达成了财年预期的销售目标，但不能忘记的是，700万台这个数字，是索尼一而再再而三地下调销售目标后得出的，最早的销售目标和家用机一样也是1600万台。软件方面，财年共卖出1亿5390万套家用机（PS3+PS2）软件，以及2880万套掌机（PSV+PSP）软件。2013财年，索尼的目标是卖出1000万台PS3硬件，以及500万台掌机（PSV+PSP），从数字上我们可以发现，索尼对下一财年掌机的销售预期目标非常低，相信PSV的不确定性、以及PSP在下一财年将会进一步走向衰退是定下这个较低销售目标的原因所在。

索尼集团对于下一财年的销售额做出了较为乐观的预估，游戏部门由于2013财年内新家用主机PS4的发售，销售额预计将会大幅度提升，但另一方面，营业利润则由于PS4发售所带来的研发费用以及广告宣传费的增加，因此预计将与2012财年持平。从集团整体业绩情况来看，由于日元汇率的下跌以及电子事业的增收，预计下一财年的营业额将比本财年提高10.3%达7兆5000万日元，下一财年预期营业利润2300亿日元，税前利润2100亿日元。

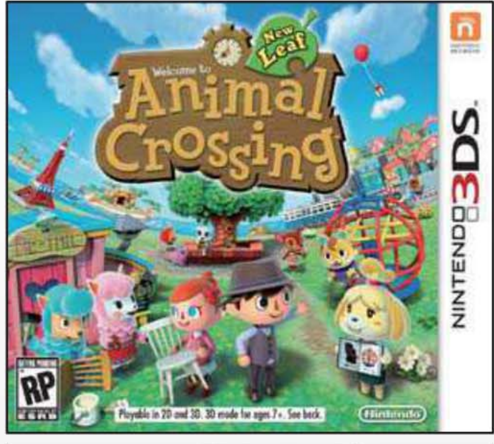
4月30日



Marvelous AQL宣布，3月28日发售的PSV版和风动作RPG《胧村正》在日本的销量已经突破了10万套（这一数字为日本国内卡带版的销量加上数字下载版的累计销量），创造了系列的最好成绩。《胧村正》由制作了《奥丁领域》等知名动作RPG的VanillaWare开发，MMV发行，最早于2009年发售于任天堂家用机Wii平台，尽管备受好评却叫好不叫座。此次的PSV版除了画面进行了HD化，还改善了操作，并加入了新的内容，综合完成度比Wii版更高，因此获得更出色的销量可谓也在情理之中，而厂商也表示游戏的后续DLC也在制作当中。

事件 EVENT

任天堂发布2012财年财报，纯利润71亿日元黑字





日本游戏老铺任天堂于4月24日发布了2012财年（2012年4月1日~2013年3月31日）的业绩情况。2012财年任天堂创下6354亿日元的销售额（其中海外销售额4264日元，占比67.1%），相比上一财年微降1.9%；营业利润方面，由于新家用主机Wii U的核算较为棘手，因此形成了364亿日元的营业损失。由于日元汇率的走低形成395亿日元的汇率获益，因此本财年经常利润为104亿日元黑字，相比去年同期的608亿日元的经常利润赤字有所改善。财年纯利润为70亿日元，相比上一财年的432亿日元赤字有所好转。

基于"扩大游戏人口"这一基本战略，任天堂2012财年继续本着为不同年龄阶层、性别以及游戏经验的用户提供充满魅力的游戏产品。3DS方面，该财年任天堂推出了屏幕比旧版主机扩大1.9倍的新机型3DS LL，受到了广大用户的支持。该财年发售的《新・超级马里奥兄弟2》在全球的累计销量达到了642万套；而去年11月在日本发售的交流型游戏大作《立体动物之森》的卡带版和数字下载版在日本国内的累计销量就超过了300万套，热卖之势有目共睹。如今，3DS已经稳坐日本新生代掌机市场的头把交椅，但如《新・超级马里奥兄弟2》、《纸片马里奥 超级贴纸》等王牌作品在海外市场虽然也称得上热卖，但却没有能够形成足够的影响力。因此，该财年3DS系列硬件在全球共卖出了1395万台，软件销量则为4961万套。截止2012财年结束，3DS系列硬件在全球的累计销量为3109万台（其中3DS LL为778万台），累计软件销量9503万套。

NDS方面，《口袋妖怪 黑2・白2》全球累计销量达到了781万套，虽然如此，这依然没有挽回世代交替带给NDS的颓势，2012财年NDS系列主机仅卖出了235万台，软件销量3338万套。截止2012财年结束，NDS系列硬件在全球的累计销量达1亿5387万台，累计软件销量达9亿3369万套。

家用机方面，本财年任天堂发售了新世代家用机Wii U，与硬件同时发售的主打作品《新・超级马里奥兄弟U》、《任天堂乐园》分别在全球获得了215万套和260万套的成绩。由于硬件在发售之后没有热门软件的持续刺激推进，因此Wii U在发售后不久软硬件销量就开始走低。2012财年任天堂共卖出345万台Wii U硬件，软件则卖出了1342万套。处于生命周期末期的Wii由于没有热门作品的支持，财年共卖出398万台硬件和5061万套软件，截止2012财年结束，Wii在全球共卖出了9984万台硬件，软件累计销量则达到了8亿6906万套。

2013财年，任天堂预期目标是创造9200亿日元销售额、1000亿日元营业利润、900亿日元经常利润，并获得550亿日元黑字。今年6月份，在日本创下佳绩的《立体动物之森》将登陆欧美，而10月份，"《口袋妖怪》系列"的最新作《口袋妖怪 X・Y》也将全球发售，任天堂也希望以此来带动3DS软硬件在国际舞台的影响力，并且任天堂方面也承诺，本财年将会比以往更加积极地去推进日本国内开发商的作品在海外的展开。2013财年，任天堂预期卖出1800万台3DS硬件，8000万套3DS软件；Wii U的财年硬件销售目标为900万台，软件销售目标3800万套；Wii的财年销售目标为200万台，软件销售目标2000万套；NDS软件于下一财年的销售目标为1000万套。

事件
EVENT

]Capcom发布2012财年业绩，增收减益



Capcom于5月8日发布了公司2012财年（2012年4月1日～2013年3月31日）的业绩情况。2012财年，Capcom创收960亿7500万日元，同比增长14.6%）；营业利润101亿5100万日元，同比增长17.6%；经常利润109亿4400万日元，同比减少7.4%；财年纯利润29亿7300万日元，同比减少55.8%。

根据财报显示，作为公司核心业务的游戏部门，以全球获得490万套高出货量的《生化危机6》（PS3/Xbox 360）的表现最为突出，但由于产品后劲不足，因此与原本预定的销售目标还有一定的差距。另一方面，，原创作品《龙之信条》（PS3/Xbox 360）既叫好又叫座，尤其是在利润率颇丰的日本市场取得了非常好的成绩，以全球130万套的出货量获得了超出预期的成绩。其他方面，之前饱受争议的《新鬼泣》（PS3/Xbox 360）终于发售，并在海外显示出了坚实的销售成绩，全球出货115万套。社交游戏方面，面向Mobage推出的《大家一起怪物猎人 卡牌大师》和面向GREE平台推出的《生化危机 逃出生天 生存》在新用户引入方面依然表现得不错，会员数量双双突破了200万大关。综合下来，2012财年Capcom的数字内容部门共创收636亿3600万日元，同比增长6.4%，营业利润为70亿6200万日元，同比下降45.2%。

2013财年，Capcom将会在把资源向成长潜力巨大的在线内容（手机、PC在线游戏、DLC等）方向集中的同时，也会投放《怪物猎人4》（3DS）、《失落的星球3（PS3/Xbox 360）》等重点产品。其中《怪物猎人4》的财年销售目标为280万套，而《失落的星球3》和《生化危机 启示录 揭幕版》（PS3/Xbox 360/Wii U）的预期销售目标均为130万套。Capcom期望2013财年能够创收970亿日元，并使营业利润达到120亿日元，实现增收增益。

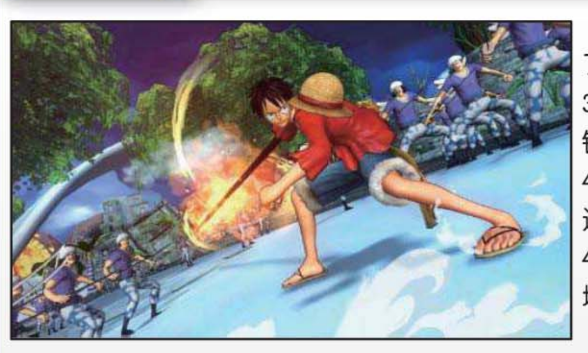
5月7日 >

Marvelous AQL宣布，其美国子公司XSeed JKS将会改名为Marvelous USA，公司表示，此举是为了加强集团在北美展开业务，今后公司将以Marvelous USA为北美的据点，进行在线游戏、家用游戏在北美的发行与推广。XSeed JKS之前的业务一直集中在在北美地区发行实体版游戏，但是今年3月31日他们从Index Digital Media那里买下了在线游戏业务，在业务线更丰富的同时，也将更好地帮助母公司MAQL起到北美业务据点的作用。需要指出的是，虽然公司将会改名，但是北美实体版游戏销售时所用的XSeed品牌仍将保留，而在在线游戏业务方面，则将使用Marvelous Online的名义进行活动。



事件 EVENT

NBGI发布2012财年财报，社交游戏贡献巨大



5月9日，Bandai Namco集团发布了2012财年（2012年4月1日~2013年3月31日）的业绩情况。2012财年，NBGI的销售额同比实现了7.3%的增长，达到了4872亿日元；营业利润同比增长40.6%，达486亿日元；经常利润同比增长42.9%，达499亿日元；财年纯利润同比增长67.8%，实现了323亿日元的黑字。

根据财报显示，NBGI2012财年的业绩之所以能够取得飞跃，主要的原因在于游戏业务，尤其是在社交游戏领域的出色表现。《机动战士高达》系列、以及《海贼王 伟大收藏》、《偶像大师 灰姑娘女孩》等社交游戏作品，为业绩的提升做出了巨大的贡献。另一方面，家用游戏业务在日本国内外也取得了非常不错的成绩，不仅包括《灵魂能力》、《火影忍者》等在国内外较为人气的IP，根据日本国内人气电视节目改编的《逃走中 从史上最强猎人手中逃脱吧！》也获得了出人意料的巨大成功。2012财年内NBGI主要游戏产品的成绩如下：《铁拳TT2》（PS3/Xbox 360/Wii U）在欧美和日本共出货150万套；《灵魂能力Ⅴ》（PS3/Xbox 360）在欧美和日本共出货105万套（美国版于2011财年最早发售）；《火影忍者 终极忍者风暴3》（PS3/Xbox 360）在欧美地区出货100万套（日版为2013财年发售）；《火影忍者 终极风暴 世代》（PS3/Xbox 360）在欧美和日本共出货76万套（美国版于2011财年发售）；《海贼无双》（PS3/PSV）在日本国内的出货量为59万套；《逃走中》（3DS）在日本本土的出货量为52万套；《无尽传说2》（PS3）在日本的出货量为50万套；《太鼓之达人 小龙与不可思议之珠》（3DS）在日本本土的出货量为47万套。

2013财年，NBGI将会以IP为轴心，向各种领域提供商品和服务，进一步强化其宣扬的“IP轴战略”。除了既存的UP之外，即将以欧美为中心开始放映的动画新作《吃豆人与幽灵冒险》也会被作为核心，展开各种商业活动，加强新型IP的培养。此外，为了能够迅速应对技术的进步以及环境的变化，集团也会展开对策，以中长期的视野调整和优化开发环境。在家用游戏方面，集团会在继续投入人气系列的基础上，加强下载专用游戏等活用了网络元素的新想法。NBGI集团2013财年的业绩目标如下：销售额4800亿日元（同比下降1.5%）、营业利润400亿日元（同比下降17.8%）、经常利润400亿日元（同比下降20%）、财年纯利润260亿日元（同比下降19.7%）。

5月10日



Capcom将在6月1日和6月2日，在日本台场举行“Capcom 夏季新作体验会 in 台场水族都市”的活动。此次体验会中提供试玩的游戏包括预计夏季发售的《怪物猎人4》、预计7月25日发售的《逆转裁判5》、预计今年8月29日发售的《失落的星球3》等受瞩目大作。据悉，此次体验会将会采用免费入场的方式进行，试玩游戏的玩家还可获得精美赠品。不仅如此，体验会中也将像大型游戏展会那样提供特别舞台和演出，并有豪华嘉宾到场。此外，水族都市中的各个区域也将设置盖章区，玩家可围绕水族都市一圈，收集各种精美印章。

游人望远镜

时节即将步入夏季，熬过所谓的“五月病”后，大家的生活学习动力是否一如往常呢？游戏制作人们依然是生龙活虎地散发着青春。小岛P还乘着出差的机会去美国潇洒了一圈，实在令人羡慕不已。

栏目主持
白菜



高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人

我的爱好不能缺了妹子



来，叔叔给你擦汗。

5月7日

预定5月31日发售的《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》官方攻略本+插画集中赠送的（内裤外形）清洁布，命名“白色奇迹”（大汗）……警察叔叔，就是这个人！



闪乱神乐 少女们的真影 斑鸠（1/8 PVC制涂装完成品），预定发售日为2013年5月16日！样品已经先一步到我这儿咯！

5月7日



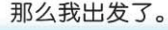
5月16日同时也是斑鸠的声优今井麻美的生日哦！绅士们不来一打吗？



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

美国出差记



那么我出发了。





在洛杉矶吃晚餐。全是makimono（笑）。

5月9日



休息时间，散步。



小林裕幸

Capcom所属制作人，《战国BASARA》系列、《生化危机6》等作品监督

初次参与宝冢音乐剧

昨天与宝冢《战国BASARA》音乐剧的演员照面&浏览剧本(^O^)／

第一次经历这种事，有些激动！相信会是很有趣的BASARA(o^^o)



5月10日

《战国BASARA 真田幸村篇》音乐剧将于6月15日～7月1日期间，由宝冢歌剧浪漫出演。不熟悉宝冢风格的读者，可以想象一下《樱大战》的舞台。

大家早啊(^O^)／

昨天的午餐是一如既往的加入了蒸鸡肉与小葱的日式风格意大利面！



5月12日

小林P上传的图片中绝大多数是食物（其中荞麦更是占据半壁江山），总之确定这货就是个吃货。

森利道

"《苍翼默示录》系列"制作人

动画宅属性？



一时走火入魔……兵长好帅气。

5月10日

该死，《翠星之加尔刚蒂亚》超有趣的。总之先预定了全卷BD BOX。

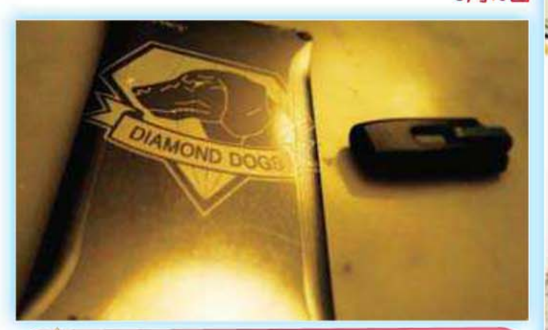
虽然《进击的巨人》和《俺妹》也很有趣，但原创作品始终有着独特的浪漫呢。

5月12日

其实有些游戏制作人的爱好与阿宅们相差并不大，正所谓不爱它又怎么能做得好呢？总而言之我们知道森P你是个动画厨了。

精彩的会议结束后，拿到了超Cool的，装有某数据的闪存。

5月10日





4天的美国之行辛苦了。

在好莱坞工作w

5月11日



回家咯。

5月12日



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

破与立

近日，腾讯副总裁马晓轶在北京举办的第二届GMGC全球移动游戏大会发表演讲时表示，移动游戏的发展趋势已势不可挡，未来掌机游戏机市场将会被完全取代，被移动终端消灭。电视游戏和PC游戏空间则会被大幅度压缩。在此之前由世界著名的数据统计机构IDC发布的一份市场调查报告似乎可以佐证以上的观点：全球智能手机和平板平台上的付费玩家将在2013年首次超过掌机游戏平台，IDC相信任天堂3DS和索尼PSV的销量会继续下跌，至2017年的平均年跌幅为7%。不过仍然预计掌机平台在平均每用户收入（ARPU）仍然领先于移动平台。

4月24日，在全球掌机游戏市场占压倒性垄断优势的任天堂（市场占有率超过76%）披露了2012年度财报，其全年经营亏损高达364亿日元，纯利润依靠着日元兑美元的利差方侥幸微利。仅仅过了不到两周，日本当前最知名的手机游戏厂商GungHo社也发表了2013年第一季度的业绩报告，其经营利润同比暴涨了56倍高达168亿日元。而根据官方资料汇总，本世代掌机游戏市场在今年第一季度的累计销售额仅相当于前代主机同期（发售第三年）的57%，而索尼PSV的严重不振更是整体市场陷入萎缩的要因所在。以智能手机和平板电脑为代表的新兴移动游戏市场和传统掌机游戏市场的进退之势一目了然，硬件装机量的悬殊让绝大多数人都把胜利的筹码投注给了前者。作为行业的主导者，传统携带游戏的命运完全掌握在任天堂手中，在NDS时代凭借着轻度游戏曾经把这个市场推向了巅峰，然而如今一切却成为了沙上的楼阁。不过NDS庞大用户基数的遗泽亦足以令任天堂至今尚有相当大的战略回旋余地，其过去数十年积淀的强劲品牌号召力依然充满含金量。任天堂的2013财年计划中为其至关重要的携带游戏业务制订了一个相当自信而理性的销售目标：硬件1800万台（2012年为1395万台）、软件8000万套（2012年为4961万套）。这几乎是倾尽了任天堂阵营全部王牌的全力一击，《口袋妖怪》、《塞尔达传说》乃至《怪物猎人》，可谓成败在此一举。如果任天堂最终能顺利达成全年目标，拥有半亿之数核心消费者的市场足以令绝大多数第三方开发商食指大动，而其经营利润率则将回到百分之十以上的合理水准。

从表面上看，传统携带游戏市场的衰退是受到了移动游戏的猛烈冲击，实际上根本的症结在于硬件厂商的产品理念过于落伍，而自我革新的步伐亦过于缓慢。所谓先破而后立，目前的危机对于任天堂来说或许是加速其推进产业变革的巨大动力。从上年的财报获悉，数字销售已经占到任天堂软件总销售额的6.9%，这已经是一个相当积极的信号，该社应该从GungHo等新兴厂商的崛起中汲取成功经验，在软件发行模式上进行果断的改革，以期从其他平台争取到更多的用户。

SCEJ前宣传本部长佐伯雅司在NDS全盛时期曾经提出过所谓“用户溢出论”，意即当一个硬件平台的用户数达到一定峰值，其中部分消费者会因为不满足而选择其他产品。若干年后，在日本本土PSP异乎寻常的市场表现确实在一定程度上佐证了佐伯氏的观点，很多中后期的PSP消费者都源于任天堂发掘的新规玩家。移动平台发掘了大量过去从未接触过游戏的新规玩家，当其中相当部分人厌烦了千篇一律的塔防或运动神经类游戏，或许会选择更为出色的传统携带平台，不辄为巨大的潜在商机。当然，首要的前提是传统平台从各方面确实更为出色，这需要任天堂等传统厂商全力以赴。

索尼现在大力推广的家用平台+携带平台的市场战略从短时期看能产生一定的双向推动作用，实则乃饮鸩止渴的短视行为，长此以往将令携带游戏的特殊乐趣荡然无存，从而进一步丧失其独立存在价值。从战略角度上来看，索尼在近未来都把据置家用主机作为其经营核心，而PSV不过是用来牵制任天堂经营体制的一枚棋子，并未真正花多少心思去致力经营。

无论3DS还是PSV，本世代携带主机实际上都是延续了前代设计思想的守成产品，这也是硬件厂商在处于市场守势时不得已而为之。真正决定这个特殊市场存在价值的，将是秘密酝酿中的下一代产品，这一天或许来得比许多人想象中要早得多……

栏目主持：胧月

掌机销量榜 TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

日本市场在黄金周的表现还算不错，《朋友聚会 新生活》在第三周仍然售出近20万套，长卖势头不减，想来即便企及不到《立体动物之森》的高度，但是在蓝海泡沫逐步破裂和智能手机社交游戏的冲击下能有如此水平，还是令人鼓舞的。索系游戏中领头的《七龙战记2020-Ⅱ》三周销量接近10万，在PSP已经淡出市场的如今，也算难能可贵。

软件销量（日本）

2013年4月29日～5月5日

排名	变化	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1	NEW	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	19万1862套	75万4628套	3DS
2	↓	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	■Nintendo■A・AVG■2013年3月20日■4800日元	6万3724套	69万2423套	3DS
3	—	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	4万706套	353万7338套	3DS
4	↑	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション	■NBGI■TAB■2013年2月28日■5800日元	1万4986套	18万4852套	3DS
5	↓	新·超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	1万0671套	203万3683套	3DS
6	↑	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ!	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	8843套	47万5161套	3DS
7	NEW	七龙战记2020-Ⅱ	セブンスドラゴン2020-Ⅱ	■SEGA■RPG■2013年4月18日■6279日元	7909套	9万8955套	PSP
8	NEW	名侦探柯南 木偶交响曲	名探偵コナン マリオネット交響曲	■NBGI■AVG■2013年4月25日■5480日元	7709套	1万9750套	3DS
9	↑	马里奥赛车7	マリオカート7	■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元	6213套	202万5684套	3DS
10	NEW	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	■角川Games■SLG■2013年4月25日■7140日元	6083套	4万3763套	PSV



●索饭喜欢《闪之轨迹》不解释，而且中文化的可能性很大。（安徽芜湖 张远志）

●期待PSP版的《怪物猎人》或《鬼泣》，曾经最喜欢、玩得最久的游戏。（广西玉林 陈海松）

●喜欢《牧场》闲适的风格，想好好体验下新的牧场生活。（北京 高宇轩）

●很喜欢《龙之王冠》的画风（也包括《胧村正》）和它的游戏模式，以及视觉演出效果。（广东湛江 梁宇浩）

●《死或生5 加强版》做得那么好，希望PSV会出《死或生沙滩排球》。PS3和X360的《电锯甜心》做得那么好，希望PSV上能推出续作。（广东广州 徐家声）

●《塞尔达传说 众神的三角力量2》，神作的续作，泪流满面啊！（广东广州 连章凯）

硬件销量（日本） 2013年4月29日～5月5日

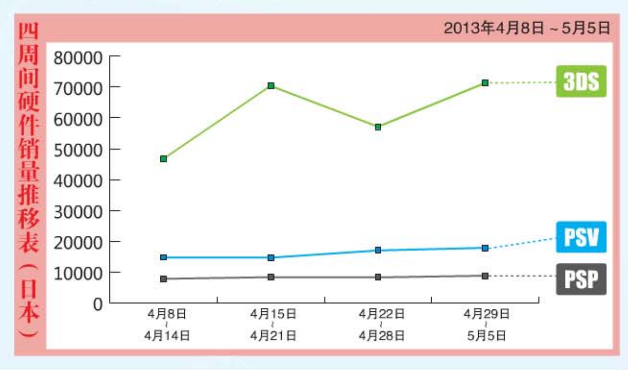
原以为进入4月的PSV会再次徘徊在5位数上下的死亡线上，可实际表现还是比预想得好一些。（旁：你这标准好低。）3DS销量在经过前一周的暂时下降，本周又再度反弹到7万以上，创下4周内的最高销售水平。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	7万1384台	163万1631台
PSV	1万7855台	40万6877台
PSP	8834台	25万5401台

3DS累计销量 1139万4133台

PSV累计销量 148万4036台

PSP+PSP go累计销量 1943万4501台



软件销量（北美） 2013年4月28日～5月4日

《路易的鬼屋 暗黑之月》在北美继续领跑，销量跟日本市场依旧十分接近，好像商量好了似的。发售两周的《乐高都市 卧底风云 追捕行动》表现良好也在意料之中，目测该游戏仍有长卖的态势。在日本以及中国市场都极受关注的《灵魂献祭》于4月底在北美正式登陆，首周3万多的销量应该是低于厂商预期的，日式狩猎类游戏在北美打开市场还任重道远。

排名	变动	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1	—	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	5万3471套	68万1125套	3DS
2	NEW	乐高都市 卧底风云 追捕行动	Lego City Undercover	■Nintendo■ACT■2013年4月21日■29.99美元	4万5555套	10万9858套	3DS
3	NEW	灵魂献祭	Soul Sacrifice	■SCE■ACT■2013年4月30日■39.99美元	3万5215套	3万5215套	PSV
4	↓	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	8567套	189万8122套	3DS
5	↓	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity	■Nintendo■RPG■2013年3月24日■34.99美元	8311套	18万5783套	3DS
6	NEW	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元			NDS
7	↓	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元			3DS
8	↑	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Awakening	■Nintendo■S・RPG■2013年2月4日■39.99美元			3DS
9	↓	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元			3DS
10	↑	新・超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	■Nintendo■ACT■2006年5月15日■34.99美元			NDS

硬件销量（北美） 2013年4月28日～5月4日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	4万2210台	76万4369台
PSV	9955台	12万9337台
PSP	1012台	3万1525台

3DS累计销量 857万1361台

PSV累计销量 130万6386台

PSP+PSP go累计销量 19665856台





鉴于5月上旬游戏的空缺，本辑评分的两款均在4月下旬发售。《写真女友 亲吻》在新平台上素质稳步提升，虽然系统换汤不换药，但各方面的体验感都要好于前作。《名侦探柯南 木偶交响曲》尽管有Spike Chunsoft这样的文字冒险大家坐镇，素质亦相当平庸，感觉制作方的力气没有花到点子上。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

写真女友 亲吻



不参加社团活动的男主角得到了一台单反相机，从而被俱乐部挖掘，开始了他用相机记录青春一页的故事。

总分 **26**

画面	★★★★☆
服务度	★★★★★
操作	★★★☆☆



半夏 画面和前作相比有了大幅的进步，几位女主角形象更加靓丽，游戏画面背景也更加清晰。改进了前作中读盘时间过长的问题，减少了游戏中的等待时间。基本剧情和前作一样，追加了多人事件，在告白之后的追加了“甜蜜日子（ラブラブデイズ）”，容量十分丰富。结合PSV机能游戏的操作方式也焕然一新，触屏的应用让拍照过程更加简便，对话中触摸之类的选项也可以很好地表现出来了。几位女主角依旧服务度满载，隐藏女主角也得到了保留，游戏中的一些对话事件涉及简单的拍照知识，比较寓教于乐。 **9**

乌冬 登陆PSV后画面有了质的提升，建模更加精细，将每位女孩的可爱表现得淋漓尽致。陀螺仪功能也与摄影模式非常搭，像使用真的相机一样，自由度和操作性都有所提升。 **9**



酷洛洛 剧情依然满载青春的感觉，角色个性鲜明都十分有爱，声优的表现也可圈可点。画面比前作进步很大，触摸操作也很贴心。特典附送的泳装DLC十分养眼，游戏中的摄影知识浅显易懂。 **8**

■フォトカノKiss■卡带■角川Games
■SLG■模拟·育成■2013年4月25日
■1人■无对应周边

名侦探柯南 木偶交响曲



由Spike Chunsoft制作，NBGI发行的系列最新作。采用了名作《428》的时间图系统，柯南一行将以团体的方式来破解新的事件。

总分 **19**

剧情	★★☆☆☆
音乐	★★★☆☆
难度	★★★★☆

白菜 虽说采用了时间图系统，但是选择选项失误导致的卡关立刻就会表现出来，而不会影响到很久以后的剧情，蝴蝶效应的表现力非常差。剧本有一定吸引力，但部分细节处严谨程度有待提高。侦探时间中的选项出现方式非常不理想，不少选项的正确与否都缺乏判断材料，一些选项的否定原因给人感觉是之后有着更正确的选项，不免令人遗憾。推理解谜环节由于不会GAME OVER，只是出错后会给出提示，直接导致初次推理时提示不够，让玩家跟不上作者的思路。另外作为FANS向游戏，竟然除了几句吆喝声外就没有语音了，实在是大大出乎意料之外。


6

阿鲁 采用类似《428》的多线程游戏方式使得案件的发展和走向更加清晰，不过部分剧情处理得不够好，而作为一款FANS向游戏竟然不配备全语音是其最大的缺点。


7

胧月 因Chunsoft而对本作抱有期待是我的错，剧情和推理上的漏洞先不说，就连多视角系统也做得很草率，基本没有前一个动作引起骨牌效应的长线，只能说纯FANS向了。


6

■名探偵コナン マリオネット交響曲■卡带
■NBGI■AVG■文字冒险·推理
■2013年4月25日■1人■对应AR卡片

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 25 文 酷洛洛

梦幻之星在线2

ファンタシースターオンライン2

PSV ◆SEGA◆日版◆2013年2月28日 ◆多人◆免费◆无对应周边

游戏时间：400小时以上 RPG 角色扮演

当年SEGA在DC平台上的《梦幻之星在线》开辟了家用机网游的新世界，十年之间，尽管这个系列推出过各种作品，但似乎都不能唤起玩家们当年由《PSO》带来的那份头皮发麻的震撼，不过如今它终于以《梦幻之星在线2》的新姿态回来了，开辟了PC端与掌机跨平台大型网络游戏的新纪元。这次，我们就针对PSV版和大家聊一下。

对游戏印象最深的地方：个性化

如果是从PC版过来的玩家，相信对此也更为熟悉：本作其中一个大亮点在于它的角色创建系统（也就是指捏娃娃），这部分相比前作有过之而无不及，设计项目丰富的让人吃惊，角色的面型、身高、三围甚至更为细节的部位玩家都可以进行定制，可以说每一个经过玩家创建的角色，都是独一无二的。而游戏众多的试装、大厅动作以及表情系统也让本作对玩家个性化的追求达到的极致，这也是游戏中除画面外让本人印象最深的地方。

跨平台的愉悦

这点相信各位在PSV版正式公布之前都是想象不到的事情，这种原本只会出现在PC或者PS3这种大型家用机上的网络游戏，为什么会出现在PSV上，尽管PSV有着傲视当下各掌机平台的高端配置，但相比PS3，甚至可以随时更换配置的PC平台，还是有着很大的差距，PSV是“何德何能”跑起《PSO2》？然而眼前的事实也明明白白地告诉大家——PSV是可以有《PSO2》的，而且SEGA还以超前的思维，把PC版与PSV版玩家放在同一游戏，尽管其中有一些限制，但确实实现了跨平台联机，并且是在PC和PSV这两个配置差别如此悬殊的终端上。玩家在家



中可以使用PC版感受高配置高画质的网游体验，而在户外则可以使用掌机进行随时随地的网络游戏，有什么能比这更吸引人？

与PC版完全同步的工程量

要做到跨平台同时游戏，最理想的状态当然是保持两平台的版本一致，但PC版比PSV版要早上线整整一年，想实现这一目标，就等于让PSV版上线时已经是当前PC版的最新版本，这包括游戏中的故事、场景、装备甚至BOSS副本。而且随着之后PC版的更新，PSV版也需要保持同步，因此相比一般网游，《PSO2》的工作量可以说是多了一倍出来。不过SEGA还是做到了，无论PSV版刚上线，还是现在最新版的资料篇“庄严的守护者”，PC和PSV依然一个也没掉队，尽管PSV版每次更新都要下1G多的更新包，还是值得的。（PC版动辄3、4G的更新包我会到处说么哼。）

画面与系统上的妥协

正如之前的假设，以PSV的配置怎么可能跑得起原本作为PC游戏的《PSO2》，的确最后SEGA成功把这么一个PC网游塞进PSV中的记忆卡里，但是为了实现这一目的，PSV版《PSO2》作出了种种的妥协。首先是画面的劣化，PSV版的建模质量会差许多，如果有同时玩PC版的玩家，会发现PSV的画面只能相当于PC版最低配置水平。同时也因性能所限，PSV版对战斗区域同时出现怪物的数量作出的限制，然而这一让步导致了PSV版玩家（包括进入PSV玩家所在频道的PC玩家）在地图中刷怪效率较低，尽管官方给PSV频道的PES BURST（无限刷怪事件）增加了事件时间，但效率方面明显还是劣于PC频道。有牺牲自然也少不了回报（《灵魂献祭》的梗），一些该有的东西PSV版还是毫不含糊的，例如庞大的角色创建系统、服装、装备等个性化，这些重视玩家个性化的内容一样也不少，同时也正因为之前的妥协，PSV版即使12名玩家同屏战斗时，也依然十分流畅，对比起一些低中配置PC，PSV版表现甚至会更好。



今后的展望

作为一款网游，我们不用担心它没有新内容玩，目前《PSO2》基本保持着1～2个月一次大更新，新活动、新武器、新时装、新BOSS，只要游戏不停止营运，玩家每次上线都有可能看见惊喜，而且《PSO2》是一款基本免费的网游，任何玩家都可以玩。不过让人担心的是惯性的更新会不会给玩家带来审美疲劳，要知道网游用户一般会随运营时间逐渐减少，哪怕是当前最TOP的《魔兽世界》，运营商每个月都在为上线用户减少而犯愁，关键是能否推出一些给玩家带来眼前一亮的新元素，尽可能地保持用户数量。不过怎样都好，酷洛洛都希望这款游戏可以越走越远，就像当年《PSO》一样，哪怕过了那么多年，至今依然能让玩家为之津津乐道。



便携领域

北方的5月真是非常有趣，因为天气时热时冷，所以人们的穿着千变万化，上了年纪的老人明明穿着外套，年轻的女生们却已经是短裙上身，其实包括纸鸢自己都不知道如何穿衣服是好了，因为早晚温差确实比较大，出门穿多了觉得热，穿少了晚上又会冷，而且最头疼的是，像我这种没有携带包包习惯的人，手机卡在口袋里也是格外难受呢……

情报室

《植物大战僵尸2》确定7月发售，但细节仍未公布

作为在iOS上火起来的三大游戏之一，《植物大战僵尸》是惟一一款没有推出官方续作的作品（另外两款是《愤怒的小鸟》和《水果忍者》），所以如果大家一直在焦急地等待着《植物大战僵尸》的续作，那么好消息来了，这款作品的制作已经接近尾声了。已经归属为EA旗下的宝开（PopCap）近期已经宣布，《植物大战僵尸》的续作将于7月推出，并且已经发布了一则让大家“已经迫不及待了的预告片，不过遗憾的是预告片里没有任何关于游戏的细节，只有人们对作品的狂热期待。无论如何，对于期待这款作品的玩家来说，确定7月发售已经是个非常好的消息了。



卡牌大乱斗，《KOF×饿狼传说》登陆梦宝谷

SNK Playmore加入了知名游戏卡牌化的浪潮中，SNK旗下最富盛名的两大格斗系列《KOF》搭配《饿狼传说》，组成了全新的卡牌乱斗型游戏《KOF×饿狼传说》。

游戏共有一百多位登场角色，除了《KOF》各个知名人物外，像是被特瑞收养的洛克、金家藩的





两个儿子金东唤、金在勋等未在《KOF》中出场过的《饿狼传说》角色也会出现。每个角色都会以卡牌的形式供给玩家收藏，玩家则要运用收集到的角色卡牌组成套卡来进行战斗，而角色卡牌可以通过“进化”或者是与特殊道具合成，让角色“潜在解放”，进而取得更高的战斗力。

本作目前已经登陆Mobage（梦宝谷）平台（http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-garou/），包括iOS和Android系统在内的用户都可以进行游戏，对这两个系列有爱的玩家可以尝试一番。

亚马逊应用商店正式在中国上线



亚马逊在中国的举动越来越多，如今又更进一步，于5月初正式在中国这个全球最大的移动市场推出了自己的应用商店。根据路透社的报道来看，亚马逊的商店和在中国地区仅提供免费内容的Google Play不同，它将会为用户提供免费及收费的软件。之前Kindle App和相关商店已经在中国上线，但硬件方面却迟迟没有上市的消息，如今随着亚马逊应用商店的正式推出，不知道能不能加快Kindle及Kindle Fire系列产品登陆中国的速度呢?

《愤怒的小鸟》新作免费上线，但人气已大不如前



原本在Facebook上登陆的《愤怒的小鸟》新作《Angry Birds Friends》如今登陆了iOS和Android平台。游戏于5月初正式上线，和Facebook版一样，游戏的主要内容还是围绕愤怒的小鸟和坏猪猪们展开的，不过特别之处在于玩家在本作中获得的分数可以被记录并拿来与Facebook上的好友比拼，而在iOS和Android版发布后，更是实现了用户可以在这三处跨平台对战的可能。另外值得一提的是，iOS和Android版的《Angry Birds Friends》均为免费下载，但是却内置了广告，不过坏消息是，本作打破了之前的系列作品一上架就荣登两大App市场销量榜榜首的惯例，免费提供下载的本作在发布当日甚至未能进入App Store下载榜的前100名，让人不得不怀疑是不是“小鸟热”真的已经大势已去了。

苹果收紧App审查，严打应用推荐类App



苹果近期严厉打击侵犯《苹果应用评价指南》2.25条款的应用程序。不允许任何限时免费推荐应用程序以促销为目的，复制苹果商店的功能。前不久，两大知名限免推荐程序AppGratis和AppShopper被迫在App Store内遭到下架处理，其中后者整改完毕后又得以重新上架。但是苹果的行动远未就此结束，目前不仅拒绝任何复制苹果商店搜索功能的行为，也不允许社交网站分享应用推荐信息。

苹果在一封警告信中提到，一些应用程序“过滤、标记、搜索和分享推荐信息”，本身与App Store极度相似，这是不符合苹果要求的。尽管2.25条款没做出类似的规定，但苹果在邮件中明确宣布这是非法行为。AppShopper之所以能够重回商店，是因为它将自己重新定义为以移动软件为核心的社交网络，而不是纯粹的应用推荐及发现工具。

《苹果应用评价指南》不仅适用于上述应用，还会延伸到更宽广的范畴，包括那些没什么功能，只是让用户分享推荐信息的应用。这些应用让苹果感到那不舒服，因为它们只是为自己谋利。而且，如果苹果放任开发者创建苹果商店的复制品，它很可能无法控制客户体验，让消费者得到混淆的产品信息；应用排名和图表也将失去准确性；社交推荐内容或许演变成垃圾信息，而不是有价值的产品。

WP8的优势：买应用更方便



如今的便携设备系统已然是iOS和Android两强争锋的局面，但事实上WP8系统仍然占据了小小的一席之地，那么相比前两者，WP8系统究竟有什么优势呢。

近日，微软从三个维度评估了Windows Phone生态圈的发展：质量、范围和开发者机会。为鼓励更多开发者加入Windows Phone平台，微软下了不少功夫。首先是微软官方宣布推出一些增强功能，让开发者能够扩展应用的分布，增加收入机会：包括增加六个新的支付市场、优化应用提交流程、增加新的移动运营商计费入口。

其中最值得注意的是最后一点。目前，微软全球范围所支持的运营商计费伙伴已在19个国家和地区的市场达到25个，这一数据甚至超过Google Play，但这并不能成为其击败Google Play的优势，不过却彰显出了对开发者的诚意。

微软表示运营商计费使消费者付费买应用更加方便，除了信用卡之外多了一个选择，而这种付费方式的转化率要更高：平均来说，一个应用开发者在支持运营商计费的市场中，所赚的钱是只支持信用卡市场上的三倍。因为，当你让潜在消费者更便捷地支付，将会得到更多交易。

在这个已趋向饱和的市场，微软想要追上甚至超越Google和苹果，就不得不绞尽脑汁，用各种各样的方法，运营商计费这一招是个不错的开始。

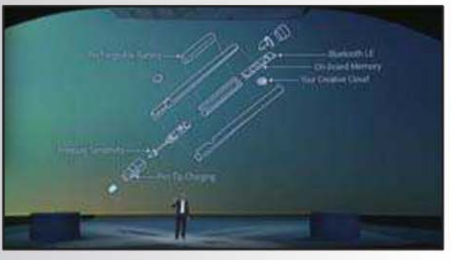
微软还透露了一组数据：自WP8系统推出至今，应用的下载量实现100%增长，而且付费应用收入增长将近140%。使开发者获得更多收益，正是一个平台健康成长的标志。



Adobe带来平板电脑用笔尺，外型绝赞！



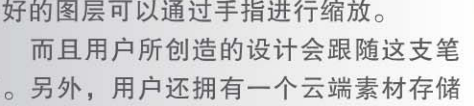
经常使用电脑的人对Adobe这个名字应该不会感到陌生，它是著名的图形图像和排版软件的生产商，同名的产品更是几乎遍布所有PC主机。这次要为大家介绍的这款周边，正是出自该公司，分别是一支笔和一把尺子：Projects Mighty和Napoleon。通过蓝牙能够将它们连接到iPad或者iPhone上。在材质上"Project Mighty"和"Napoleon"完全符合苹果的美学设计，整体机身保持小巧轻薄的特点之外还有强悍的兼容性，甚至能够支持旧款的iPod型号。



其中Project Mighty是一支云端连接的笔，可以让用户平板上创造各种图片设计。Mighty则可以直接从Creative Cloud设置中选取工具，它带有压力传感器、可拆电池、蓝牙连接和内置存储。这支笔是Adobe新事业的一部分——为软件和硬件架起桥梁。而Napoleon则是一个高科技测量工具，通过直线来保持草图的干净整洁。



Mighty笔杆上有一个按钮，按下后平板电脑屏幕上便可以出现工具选项，用户可以选择笔刷类型等。再点击，又将出现工具选项，你可以再选择颜色或别的笔刷。



当用Mighty作画完成后，一个手指单击平板屏幕，就可以撤销所画，两个手指单击，则可以恢复。软件还可以识别出接触平板的是Mighty还是手指，手指跟随所画线条逆向滑动时，能充当橡皮擦功能。画好的图层可以通过手指进行缩放。

而且用户所创造的设计会跟随这支笔移动，可以把它们放到PhotoShop中进行再加工。另外，用户还拥有一个云端素材存储盒，可以从箱子中拉拽出想要的素材，直接放到平板屏幕上。而且，你可以在不同的设备间利用Mighty实现作品的转移。



Napoleon则是一把小短尺，它的用法就跟传统尺子类似。当你想画一条直线，将Napoleon放到平板电脑上，用Mighty一画，经过Napoleon的线条就会变直。除了直线，Napoleon 还可以作为参照物，使你画出来的弧形更圆滑。

目前Adobe并未公布硬件的详细信息，已知的情况是手写笔支持电池更换，蓝牙具备低电连接功能，内置存储。目前这款设备依然还在研发过程中，目前Adobe也没有宣布将会在何时会正式发售。



Carbodroid



类型：健康健美	厂商：westaflex
价格：免费	版本：英文版

智能化的生活让人们的生活更加便利，很多事情借助智能手机都可以变得更加简单从容，但同时简便的生活方式也令我们的身体健康程度每况愈下。所以近来纸鸢也在关注一些健康类的软件，继续上次的健身类应用之后，这次首先给大家带给的是一款Android上的“饮水提醒”应用——Carbodroid。

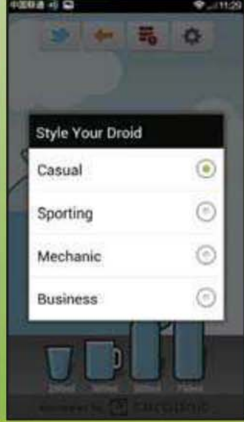
Android

因为是Android专属应用，所以Carbodroid从名称、界面到功能都透露着浓浓的Android元素，而且这款看上去简约无比的应用实际上有着非常高的自我定制度。

用户轻点主界面上的机器人可以设定日常、运动、机修和商务四个模式，机器人外观也会出现相应的变化。而四个不同的水量的被子可以让用户记录更贴近生活的真实饮水数据，而且杯子的容量也可以在设置中进行修改。另外，“数据中心”记录着用户具体的喝水时间和水量，可以让使用者随时查看。随着饮水量越来越接近饮水目标，Android机器人的表情也会越来越开心。

多喝水一直是普遍存在的一个健康观点，所以对于那些平时忙于生活和学习而忽略了“饮水”重要性的人来说，这款应用确实是值得一用的。







Water Clock



类型：健康健美	厂商：Zhibin Zhang
价格：限时免费	版本：英文版

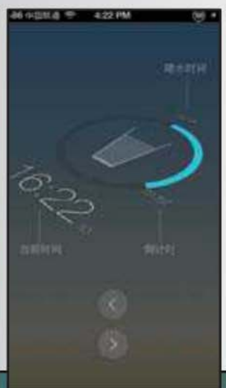
既然Android用户有属于自己的饮水专属应用，那么iOS系统又怎会落于人后，这款Water Clock便是专属于iOS的优雅“饮水提醒”应用。

Water Clock虽然从容量到制作都显得非常“袖珍”，但是细节之处却丝毫没有马虎之感，如果说前一款Android应用走的是“简约”路线，那么这款Water Clock则是精致的代表。它能够自定义喝水时间，然后按时提醒用户去喝并且实时进行记录，应用每天有8次饮水提醒，平均每一杯为200毫升摄入量，这也正好符合人体所需。另外Water Clock精致的界面也让人眼前一亮，如果用户取消iPhone的自动锁屏功能，那么Water Clock的主界面甚至可以直接代替时钟出现在手机的第一屏。而且这精美的界面不仅限于好看，它的实用性也很高，作为提醒类应用，精美的时钟界面增加了用户打开应用和执行提醒事项的动力。另外喝水时的记录也设计得简单而科学，用户饮水的同时在应用界面的水杯上单指下滑就可以记录喝水时间，之后便可以简单地 德查看自己的记录并且改善饮水习惯。

iOS

值得一提的是，该应用出自国内开发者之手，所以全中文的操作环境外加限时免费，真是让人不得不尝试一下。而且如此界面精美、操作简单的应用，任谁都会通过它爱上喝水这件事吧？









iOS



你画我猜2

Draw Something 2

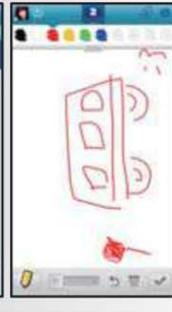
■ Zynga Inc. ■ PUZ ■ 免费 ■ 英文版

提到去年最火的社交游戏，《你画我猜》一定榜上有名，而在热潮过去之后，这款游戏的开发商Zynga似乎也陷入了暂时的沉寂，不过这款续作《你画我猜2》的及时推出，应该会掀起新一轮的“画画”热潮。

因为是续作，自然要加入新要素和改进，首当其冲的便是这款游戏赖以成名的“社交”部分。其实在前作中，通过Facebook邀请好友就已经算是一个不错的社交体验了，而在本作中更是加入了可以跟踪好友的新动态、浏览热门绘画作品、对作品点赞或者给作者留言等新要素，当然了，每一个用户包括玩家自己也可以建立属于自己的个人档案，和其他玩家互动交流。

除了社交部分的改进，游戏本身的玩法没有太大变化，仍然是一方画画另一方猜单词的模式，当然游戏在前作的基础上加入了更多的画笔种类和颜色，不过这些东西并非一开始就可以全部使用，要利用游戏中获得的金币和星星去换，金币和星星可以在游戏中慢慢收集，这样就构成了一个良性循环，让玩家有了长期玩下去的动力，当然了，如果想马上使用的话也可以通过内购来实现。







总体而言，相比前作来说本作可谓有了脱胎换骨的变化，厂商明显希望通过更多社交元素吸引玩家长期玩下去，甚至抛开猜谜要素，仅仅通过观赏其他玩家的优秀作品都可以保证一定的用户数量，希望本作不会像前作那样热潮一过就被人抛诸脑后了。

iOS

Android

刀锋斯林格

Bladeslinger

■ Kerosene ■ ACT ■ 限时免费 ■ 英文版



这款美国西部风格的动作游戏，采用iOS上的Unity引擎打造，不仅拥有出色的画面，更有与众不同的新颖操作方式，因而游戏从上市之初就受到不少好评，最近本作在中国区加入“限时免费”行列，更是令其人气大增。

采用Unity引擎的游戏其实在iOS上已经不算少见，但是绝大部分只是当作噱头未能好好利用。本作则不然，它将该引擎的优势发挥得淋漓尽致，画面甚至足以和部分虚幻3引擎的游戏抗衡。西部风在游戏中也无处不在，无论是陡峭的山崖还是无边的沙漠，都被表现得恰到好处。

玩家扮演的是一名有着魔法武器的西部枪手，因为家园被外星人入侵，他要找出背后的真相，而且要和不断涌现的敌人战斗。而说到战斗，就要说到本作新颖的操作方式了。虽然游戏也提供了虚拟按键这种传统的操作方式，不过相比而言，还是直接的触摸划屏操作手感更佳。通过划屏可以完成角色的移动，而在战斗方面，操作有点类似《无尽之剑》，不过可以远程直接点击敌人进行打击则让操作难度大幅下降，另外这种操作方式的另一个好处是系统会开启视角自动切换，让玩家在游戏时不至于因为无法及时切换视角而找不到敌人的位置。此外最值得一提的是，游戏还融入了卡牌元素，利用卡牌这种特殊道具，可以大幅提高角色的战斗力，而且卡片的使用划屏操作配合得恰到好处。





游戏共有六大关卡，流程看上去不长，但配合商店中丰富的道具和升级内容，可玩性还是相当之高，而且相对来说游戏还有着不错的自由度，加上独特的操作方式和浓郁的西部风情元素，绝对是不该错过的限免佳作。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 苍穹

在经过了一段时间的沉寂后，3DS平台的软件将在5月底迎来一个全新的爆发期，以《真·女神转生Ⅳ》为首的佳作阵容一直延续到暑期，直到《MH4》发售相信都不会有冷场的情况发生。而北美方面《立体动物之森》和《跨界计划》等作品也敲定了发售日，就连港台地区都公布了《新·超级马里奥兄弟2》的中文版。无论玩家持有的是什么版本的主机，相信都会有期待的作品。

3D短波

4月25日 GAME

Silver Star宣布其在2011年10月26日推出的3DS下载游戏《触摸对决战车3D》在日服的累计下载量已经突破了10万大关，这无疑是一个非常出色的成绩，事实上该作移植到智能手机平台后也获得了不错的反响。官方宣布续作《触摸对决战车3D-2》正在开发中，预定将于今年6月下旬登陆e商店。



5月2日 GAME

由于"五·一黄金周"的关系，e商店日服方面暂停更新，只有美服放出了两款下载游戏，分别是《熊与鲨》和《橡皮糖熊的魔法勋章》。前者是根据3D动画系列改编的ACT，而"《橡皮糖熊》系列"在Wii和手机平台都有推出过作品，不少玩家应该都有过耳闻。

5月3日 GAME

随着《火焰之纹章 觉醒》在北美的热卖，游戏的DLC攻势也一波接一波地展开。不过玩家却惊奇地发现，在DLC关卡"Summer Scramble（绊の夏）"中，人气女性角色萨利娅的泳装造型竟然被布帘遮住了一大块，让原本的福利插画失色不少。实际上《觉醒》在日本和北美的游戏评级分别是"12岁以上"和"13岁以上"，这一遮遮掩掩的举动不禁让人联想起之前3DS版《死或生 次元》，美版封面也是将霞的大腿结结实实地盖上了。


■日版


■美版

5月8日 GAME

e商店日服追加了两款下载游戏，《骰子消除》和《甜蜜幽会 猴子解谜》的类型都定义为“动作解谜”。前者在推、拉和滚动骰子的同时，还需要考虑到骰子的点数才能顺利消除；后者的基本玩法也很简单，就是收集场景内散落的红心，不过随着关卡的推进，难度也会递增，此外场景中还有隐藏着的香蕉等待着玩家的发掘。



 5月9日 GAME

e商店美服方面也有两款新游戏上架，《马里奥和大金刚 迷你行动》是围绕任天堂旗下《马里奥》与《大金刚》两大系列的人气角色展开的的动作解谜类游戏，《极速隧道3D 超强版》则在2012年8月30日发售的《极速隧道3D》的基础上有所进化，为玩家们带来更高速的隧道竞速体验。



 5月9日 EVENT

任天堂与WebMoney展开合作，从当天起，玩家可以利用这种电子支付系统，在网上快速地购买任天堂e商店的充值卡，以及3DS、WiiU的下载版软件。此外，利用此方法购买任天堂第一方的游戏软件都可以享受5%的折扣。在5月份内购买任何商品都可以参加幸运抽奖，一等奖和二等奖分别是WiiU主机和3DS LL掌机一台。活动详情玩家可以登录http://fanclub.webmoney.jp/category/NINTENDO.html查看。

 5月9日 HARDWARE

Pokemon宣布将在8月10日推出一款3DS硬件周边——“口袋妖怪Tretta研究所”。售价3800日元的该周边主要包含扫描器和底座两个部分，能与《口袋妖怪Tretta》街机框体所使用的特制圆牌展开联动。把圆牌安装到扫描器上后，系统软件就可以识别出对应口袋妖怪的各项信息；同时扫描两枚圆牌，系统会对这两只口袋妖怪进行相性测试，此外还能够自由设定各种规则进行对战。该周边可对应3DS和3DS LL两种机型，使用时需安装3节电池。





 5月13日 GAME

预定于今天秋天登陆PC、iOS和Android平台的像素游戏《C–Wars》是国人制作小组Onipunks Studio开发的原创作品，该作早前通过Kickstarter募集资金时，官方曾表示如果募集到的资金足够的话，会将其移植到3DS和PSV平台。《C–Wars》是一款以末世为背景的战略游戏，融合了RPG、塔防等众多元素。如今募集的资金数额已经达到目标，相信在不久的将来玩家就能在3DS上玩到这款由中国团队打造的作品。





Atlus官方放出了《龙之王冠》6名主角的视频影像（本辑光盘有收录），不禁让人对这款游戏的期待又增加了不少，个人还是挺喜欢此类游戏的，当年在街机上玩《龙与地下城》也是玩得非常投入，《龙之王冠》的4人联机一定也会非常爽，期待一下。

PSV迎来2.12固件更新

2013年5月8日，索尼更新了PSV的2.12版本固件，这次更新也只是对系统软件安全性方面的改善，并没有功能上的变化。



《灵魂献祭》中文版发售日确定

日前，从台湾方面传来消息，《灵魂献祭》亚洲中文版的发售日已经确定，为6月20日，售价预计为1400新台币（折合人民币288元）。虽然距离日文版的发售晚了3个多月的时间，但有着全中文的加持，还是具备不少吸引力的，如果之前没有购入日文版的话，那这次可不要错过了。



《讨鬼传》试玩版更新补丁，新试玩版6月发布

之前《讨鬼传》曾放出过PSV试玩版，相信不少玩家都玩到，而最近KT官方发布消息称，会根据征集到的玩家们的意见，在5月中旬更新一个修正补丁，来改善游戏平衡性以及一些动作要素，主要的改进点如下：

1.移动速度和动作反应：通常移动速度上升，加速跑动由按住×键变为按住R键（跟《MH》一样了啊），攻击速度和攻击后的硬直将进行调整，以提高操作感，同时可以用触摸屏来设定新的动作。

2.气力消耗量的调整：气力回复速度上升，除了特定的攻击外，普通攻击时气力也会回复，一部分蓄力攻击不再消耗气力。

3.武器动作的调整：太刀、手甲、弓、锁链等武器的招式进行了调整。

4. 演出效果强化、改善：界面修正，追加画面效果，SE，BGM修正等。





为试玩版更新补丁程序，这可真是比较少见的，由此可见KT对于本作的重视程度还是挺高的，这不禁让人对本作的素质有了更多期待。另外官方还宣布，PSP版的首个试玩版会5月下旬放出，支持与PSV版跨平台联机。而在6月中旬，还会放出新的体验版（PSP和PSV都有），这个版本包含了序盘的故事流程，可使用全部6种武器，并且可将存档继承到正式版中。值得一提的是，《讨鬼传》的亚洲中文版预定于2013年夏末发售，让我们一起期待吧。

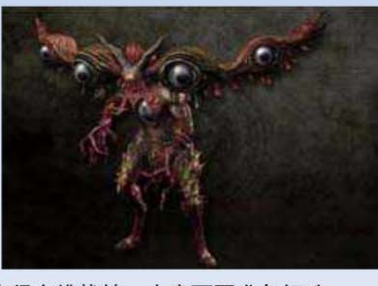
自制固件ARK更新，支持更多漏洞游戏



5月10日，Wololo网站更新了PSV自制固件ARK的一个新版本，这次更新主要是支持更多的漏洞游戏，因为之前的版本只能用使用2.02的《优诺纸牌》漏洞进入，而现在支持了全部的漏洞游戏，包括熟知的《推土机》、《重力冲撞》等游戏。ARK是不同于TN系列之外的又一个PSV自制固件，它的特点有：支持ISO/CSO游戏，使用Inferno模式、支持DLC、记忆棒加速、支持插件、支持添加游戏补丁支持恢复模式、支持ISO缓存（加快ISO游戏读取速度）等，而其最大的特点在于支持PS1游戏，不过目前声音问题仍然没有解决，如果大家手头有漏洞游戏的话，不妨尝试一下这个固件。

《灵魂献祭》第四弹DLC公布

日前，官方公布了《灵魂献祭》第四弹DLC内容，预定于5月16日中午开始免费提供（大家看到新闻时已经可以去下载了），这次公布的两个BOSS分别是眼球怪バジリスク和没落骑士トロル，从官方公布的影像来看，バジリスク就是女武神的亚种，行动方式基本一样；トロル倒是一个全新的怪物，看起来很有挑战性，大家可要准备好哦。





索尼开放PSM，不再收取授权费



PSM（PlayStation Mobile）是索尼为了吸引独立开发者为PSV以及Android智能手机、平板电脑开发应用和游戏的一个计划，从去年11月20日开始，索尼开始提供PSM开发者程序，但是需要使用者支付一定数额的年授权费。而近日索尼宣布，为了能够让PlayStation平台变得更加开放，从5月8日起彻底取消PSM计划的付费授权机制，所有开发者将能够在不需要负担任何费用的情况下，尽情制作和发布面向PSV以及其他PlayStation认证设备的游戏作品，这一消息无疑对个人开发者有着相当吸引力，我们希望PSM上的游戏会越来越多、越来越精彩。

玩家自己改装PSV电池，续航倍增

最近国内论坛某玩家自曝了他改装PSV电池、提高续航时间的方案，引起不少玩家的兴趣，据称，他在淘宝上购买了4800毫安的A品聚合物电池以及保护板，成本不到40元，然后拆机后加装在主机内部，续航时间能达到七八个小时，非常有效。许多玩友羡慕不已，纷纷询问具体改装细节，不过更多的玩友还是心动不敢行动，毕竟涉及到拆机、改装等，没有一定动手能力肯定是搞不定的。





畅销游戏的法则

2012年到2013年3月发售的掌机游戏中诞生了许多热销作品，而且其中还有不少是完全新作，在没有系列背景的支持下，这些作品究竟是如何抓住玩家的心的呢？下面本文会以7个较为典型的例子，从制作人、宣传人员、零售店以及玩家的视点来寻找这些游戏热卖的原因。

译 乌冬　美编 Juxi





逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！

◆3DS◆NBGI◆2012年7月5日发售◆5040日元◆ACT

游戏概要　富士电视台人气综艺节目《逃走中》的同名游戏，玩家作为“逃走者”，在限定的时间内逃出猎人的追捕，游戏中还可以使用道具来让猎人暂时停止活动。

抓住人气电视节目 忠实观众需求的典范

根据脑子里浮现出的“游戏情景”来设计

每周都有着数千张的销售记录、从发售经过了9个月后仍卖得动的《逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！》，在3月2日终于了突破了50万的出货数。但事实上本作第一周的出货数只有3万，别说社会上，就连NBGI内部对本作的关注度也非常低。不过即使如此，身为制作人的伊藤麻矢则预测本作会有10～20万的销量，其中的理由是出自其手且同样是改编自电视节目的NDS游戏**《好孩子的无人岛生活》有20万的销量**，而有着更高的收视率、并且已经在小孩子中造成了“逃走中”风潮的《逃走中》应该会卖得更好。结果和预想中的一样，游戏发售后，零售店相继卖断货。

“游戏发售后，瞄准节目播出时期增加了出货数，还有为了不使零售店断货做了细微的调整”，伊藤小姐这样说道。在节目播出时期所做的宣传还不止这些，其中最奏效的手段是在游戏的官方网站进行节目的预告，然后在电视节目中设置了介绍游戏的小环节，**和节目工作人员一起对游戏进行大力宣传**。并且游戏的广告是由节目的工作人员制作的，用了电视节目的影像，让节目和游戏互相作用，容易把节目的忠实观众的目光吸引过来。





《逃走中》电视广告

节目和游戏的合作

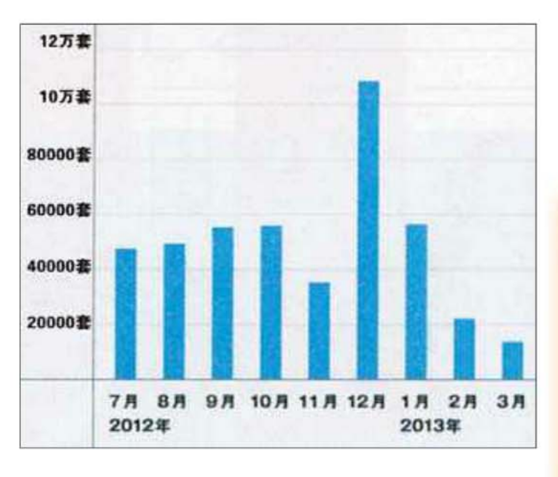
向把《好孩子的无人岛生活》和《逃走中》成功游戏化的伊藤小姐问到游戏畅销的秘诀的时候，她以**“要以玩家的视点出发，‘考虑什么东西才是必要的’这点很重要”**做了回答。商品的目标是小孩子的时候，就得先想到他们经常会三两成群一起玩游戏，而且还有在学校互相炫耀游戏进度这种容易把游戏口耳相传的情况也在预想内。

现在《逃走中》的姐妹节目《战斗中》也决定了游戏化，这是和《逃走中》一样的人气节目，相信伊藤小姐同样会以节目忠实观众的视点出发，抓住他们的需求，再次创造一个业界神话。

▶▶▶ Point1

《逃走中》的销售数据

第一周（2012年7月2日～7月8日）的推断销量为30000套，从这以后每周的销量都有10000套左右，现在推断的累计销量为44万套以上，消化率早已超过90%。从下图可见，本作是“长卖型”游戏的典范。



▶▶▶ Point2

《好孩子的无人岛生活》

和《逃走中》一样，本作也是人气节目成功游戏化的成功例子，并且也热卖了2个月以上，最终销量接近20万套。这是让伊藤小姐专心着手于将电视节目游戏化的转机作品。

▶▶▶ Point3

既不会太简单也不会太难

虽然是面向电视忠实观众的作品，但也不会随便降低难度，而是做成朋友之间可以以“我把困难难度全部关卡打通了”这种对话来互相炫耀的作品，这就是伊藤小姐的做法。

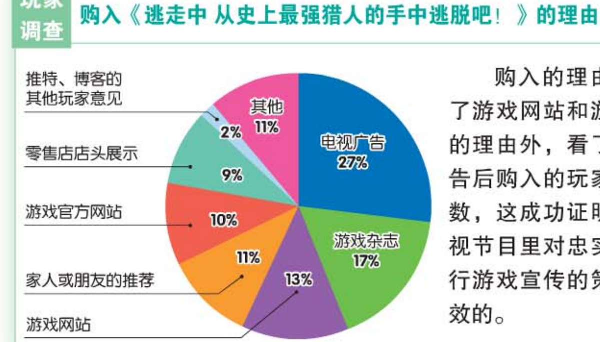
零售店的声音

- 在中小学生中卖得非常好
- 节目播出后销量再次上升
- 每次进货都是很快断货
- 从发售日直到下一年开年都在热卖
- 一张、两张这样持续长卖着
- 进货一周后就卖完了
- 即使经过了半年还是一样有人气



制作人 伊藤麻矢

玩家调查　购入《逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！》的理由



购入的理由中，除了游戏网站和游戏杂志的理由外，看了电视广告后购入的玩家占了多数，这成功证明了在电视节目里对忠实观众进行游戏宣传的策略是有效的。

30万套

勇气原点 飞翔妖精

◆3DS◆Square Enix◆2012年10月11日发售◆6090日元（数字版5400日元）◆RPG

游戏概要　4位少年少女围绕世界冒险的RPG，从回合制战斗中衍生出了累积回合数就可进行复数行动的崭新系统。

对于游戏制作、对于玩家，用真挚的态度创造未来



6次试玩版配信的做法是参考了AKB48?

“我想应该是经常保持真挚的态度”，本作的制作人浅野智也这样说道。在游戏泛滥的时下，很少人会去做全新的原创作品，但正是这样，**就更要**

把真挚贯穿于游戏制作以及对玩家的态度中，不断累积信赖，这样玩家才会愿意买账，其中的策略之一就是**做了6个试玩版**。“把还在开发中的东西拿出来给人玩可是一件非常需要勇气的事，但这样毫无隐藏地公开制作中的游戏、然后进行改良让玩家逐渐对我们有了信赖度”。正如浅野先生所说，玩了试玩版的玩家反映了自己的意见，这些过程在官网得到公开。特别是战斗中游戏速度加快的改进在网络上成了一个不小的话题，增加了玩家的期待值。

像上面这样让浅野先生和玩家之间构筑信赖关系，是因为拿了两个例子做了参考，**第一个是自家公司的网游《幻想大陆》，另一个则是偶像团体AKB48**。“因为见识到了《幻想大陆》的线上活动，对玩家们非常享受游戏的印象非常深，制作方确实听了玩家的声音后在运营，这就可以理解为其中是有信赖关系的。还有就是参考了AKB48的把“偶像的包装过程全部向外展示”的部分，举行总选举、猜拳大会等这些选出选拔成员的过程都足以做成电影让粉丝享受，说到底就是因为成员努力的姿态才是AKB48的真正价值。也就是说，毫无隐藏地向大众公开过程后，变成粉丝的人也会接受这些”，浅野先生这样说道。试玩版的完成度逐渐上升，和本作获得支持者的轨迹是重合的。另外，在让玩家享受过程的策略中还有一个不可缺少的就是**浅野先生的推特**，不止回答在follow中的提问，而且只要搜索“勇气原点”就会自动关联到用户的推特，有着比拓广用户层更进一步的**让讨论本作的人都成为粉丝的效果**。

在实施的**策略中发挥了最大效果的是最后的试玩版**，远远超过一般游戏试玩版的10小时的游戏内容在玩家间造成了巨大的反响，这让浅野先生也惊讶不已，这些都对游戏的销售造成了直接的影响。从发售日开始大大小小的游戏店就陆续卖断货，发售第一周的销量为12万套，一直延伸到现在的约30万套。对于这个好成绩，浅野先生也以“能造成这样的口耳相传，全靠开发人员的努力，制作出了这样一款好游戏”做了回答，继续保持着谦虚的态度。负责宣传的佐佐木隆太郎也以“这次的宣传并没有进行什么新的尝试，以后别的作品说不定也会配信试玩版，但可能就不会像这次这样那么顺利，这次的成果完全是制作组全员的真挚态度所换来的”的发言表达了自己谦虚的见解。游戏发售后制作组也



在募集玩家的意见，专心于下一部作品的准备，用真挚态度换来的这些玩家，相信会成为下一部作品强力的后盾。

▶▶▶ Point1

持续配信的试玩版

特地配信了6个试玩版，而且大部分的试玩版中都包含了AR电影。

○本作的试玩版配信日程

名称	日期
勇气原点AR体验应用	2011年9月22日
勇气原点Demo Vol.1 水晶的女巫篇	2012年2月29日
勇气原点Demo Vol.2 绝望的勇者篇	2012年3月28日
勇气原点Demo Vol.3 战斗篇	2012年6月27日
勇气原点Demo Vol.4 职业&能力篇	2012年8月1日
勇气原点 体验版	2012年9月12日

▶▶▶ Point2

细心打理的推特

浅野先生细心打理的推特，其人气通过关注数就可略知一二。“其他的3DS游戏的推特账户，一般有3000左右的关注数就算多的了，开始我也是以此为目标，但当察觉时推特的关注数就有10000以上了”（浅野先生）。这也是真挚对应的结果。

○本作的推特账号

BDFF_OFFICIAL

零售店的声音

- 《FF》玩家的口耳相传，将本作一点一点地扩散开来了
- 发售的那周爆发性地大卖
- 两三个星期后仍卖得动
- 从中学生到大人都有，购买人群的幅度非常广

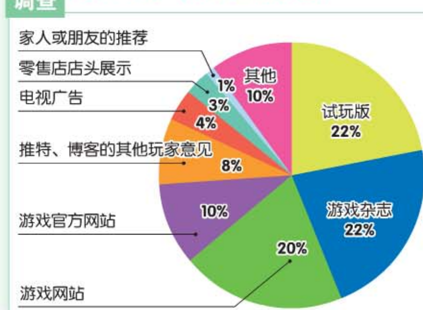


制作人
浅野智也



宣传负责人
佐佐木隆太郎

玩家调查 购入《勇气原点》的理由



和游戏杂志并列第一的是试玩版，配信了6个试玩版，可以说是《勇气原点》的最大特征，这也是其他游戏所没有的，所以玩了试玩版后购入作品的玩家占了多数。

26万套

幻想生活

◆3DS◆Level-5◆2012年12月27日◆5800日元（数字版5800日元）◆RPG

游戏概要 通过选择职业，时而要和怪物战斗、时而要在厨房掌勺，可以随心玩的RPG。最多支持3人的协力游戏也非常有趣。

去掉轻度玩家和核心玩家之间分界的数个策略

“轻松愉快”的评价通过口耳相传扩散开

《幻想生活》作为完全原创的新作，虽然选在了有着许多一线作品发售的2012年年末商战发售，但首周还是达成了13万套的销量。在为数不少的正统幻想RPG中，究竟本作为什么能获得如此多的支持呢？负责本作企划草案以及同时担任制作人的日野晃博表示“应该是我们以‘本作是一款随时拿得起放得下、可以常备在身边的作品’的理念进行宣传的结果”。躺在床上可以玩、边看电视也可以玩，这种无时无刻可以玩的“轻松简单”感通过玩家口耳相传扩散开来，最终得到了今天的成绩。日野还分析道：**“在面向轻度玩家的世界观中，也有核心玩家能接受的深度研究要素，这种各层面的玩家都可游玩的内容，应该就是本作获得人气的主要原因”**。在Niconico的生放送以及USTREAM上进行实况游戏、在智能手机的人气应用LINE上开设官方账号，都是以轻度玩家为主要对象进行的宣传，**特别是LINE，可以说是向一般用户宣传的最佳媒介，Level-5在游戏厂商中是较早使用这个方法的**。

《幻想生活》发售后，一直都以库存屡屡见底的良好状态在销售着。日野先生以“在开发阶段，自己就对本作抱有非常大的期待，在测试间玩了后瞬间就觉得本作一定能成功，但是没有想到用户对本作的需求那么高，导致出现了缺货，这是本次要反省的地方”的讲话回顾道。

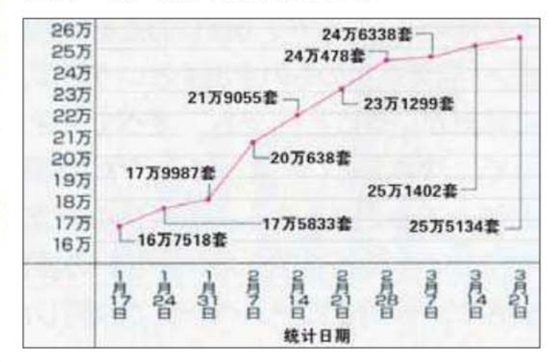
另一方面，在《幻想生活》的宣传推广阶段，日野先生就明确表示要**避开《立体动物之森》**，不能让玩家误以为两者是同一类型的游戏，所以不得不考虑**要和《立体动物之森》差别化，以原创内容进行宣传**。

还有，对于怎样能让游戏日后也保持着热度，日野先生则以“考虑加入如何让用户之间进行交流以及长期游戏的要素，特别是前者，**现在社交游戏的风潮也影响到了家用机领域，将玩家连接到一起将是今后重点**”作了回答。举措之一就是预定在今年内进行的收费大型更新，这个更新会成为起爆剂，让游戏的销量再次增长吗？看来本作的动向还值得长久关注。

▶▶▶ Point1

通信游戏的自由度

《幻想生活》的通信游戏从一起打怪开始，还有钓鱼、伐木以及互相交流等不会受到玩家游戏进度影响的要素，让无论是核心玩家还是轻度玩家都可共存的这种舒适度，正是让本作得到玩家的口耳相传、一点一点累积着销量的原因。



▶▶▶ Point2

令玩家玩不腻的举措

预定在今年内进行的收费大型更新，会强化作为人气要素之一的网络功能，并且还有等级上限的解锁以及配信追加任务。游戏的世界进一步扩张后，可让玩家常驻。



还要继续扩大的幻想世界

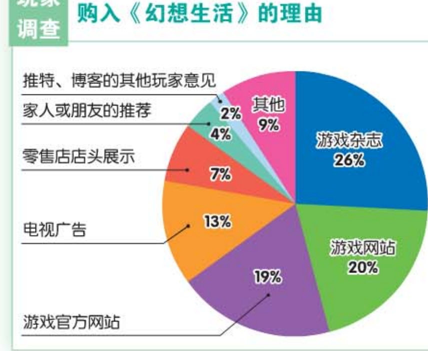
零售店的声音

●发售日虽然风平浪静，不过开年后销量就突然爆发
●无论哪里都是缺货，拿货费了很大工夫
●购入的顾客男女都有
●再次入货后，也在断断续续地卖着
●店里有多少存货就能卖多少



制作人 日野晃博

玩家调查 购入《幻想生活》的理由



通过官方网站、游戏杂志和游戏网站获得情报，最终购入游戏的玩家超过了一半，可见坚实的宣传为本作的销量做出了不小的贡献。另外和家人以及朋友一起购入的玩家也不少。

17万套 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

◆PSV◆Marvelous AQL◆2013年2月28日发售◆6980日元（数字版5980日元）◆ACT

游戏概要 20位少女为了自己的信念而战，在保留了擦边球要素同时，舞台变成了3D，战斗系统更加具有深度。

新作必然要更新销量记录、新平台也要将玩家迷得神魂颠倒

自己想要的东西肯定也是玩家想要的

自称是“爆乳制作人”的高木谦一郎表示自己也是核心玩家，所以知道喜欢美少女的玩家需要什么。“比想象中卖得要好，**但因为做出了自己想要的游戏，所以能卖好的自信还是有的**”，高木先生这样说道。事实上，本作在发售的当周约卖了12万套（含数字版），大幅超越了前作的记录。虽说其中还有平台的变更带来的系列粉丝减少风险，不过高木先生则以“系列的销量是有目共睹的，**出在PSV上画面和趣味性都得到了提升，一定会有粉丝买的**”的发言把顾虑一扫而光。

在背后支持着这样的高木制作人的是《闪乱神乐》的宣传负责人莫莉小姐，作为女性却担当这种男性向游戏宣传的莫莉小姐表示平时为了控制住暴走的高木不让他太过下作，得冷静地做出判断，同时在宣传方面，她还表示系列在宣传上经常会下些功夫讨玩家的欢心。确实，最新的广告里就有雪泉的胸部夹着卷轴的画面，还有发售前的活动就**启用了巨乳平面模特在Niconico生放送上做节目，活用了《闪乱神乐》和“爆乳”这两个关键词**，让系列被更多的玩家所认识，造成了很大的话题。



在“《闪乱神乐》系列”上不断成功的高木先生，其实在别的作品上有过因为听了过多的其他工作人员的意见而导致失败的经历。那个时候，他作为制作人从周围仔细听取意见后不断对游戏做出单纯的调整，导致游戏方向性产生了偏差，最后以失败告终。吸取了那次的教训，在制作《闪乱神乐》第一作的时候，**只要是关于作品的意见，他就谁的话都不听，而且还立下了只要这次失败就从公司辞职的决定**，就是贯彻着这样的信念，他的作品终于获得成功，从那以后的第二作和第三作他也同样百分之百贯彻着自己的信念，结果两作都获得了比预定销量还要多的好成绩。

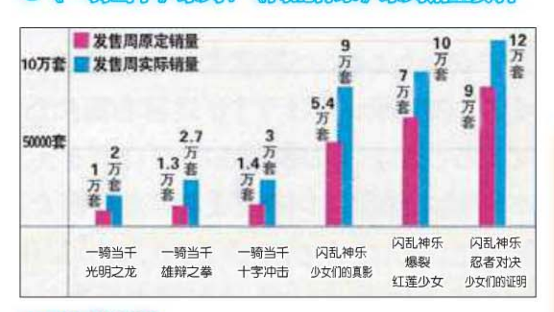
关于作品的决策，高木制作人有着绝不会偏离主轴的当机立断的意识，所以他才会对《闪乱神乐》的人气有着绝对的自信。在莫莉小姐的从旁支援下，他今后也会坚持以玩家的视点出发，继续做自己想做的游戏，向更高的目标迈进。

Point1

系列粉丝的固定

下图是高木先生制作的另一款爆乳题材游戏《一骑当千》与《闪乱神乐》的销量对比图，可以发现每次新作推出销量都会比前作好，真不愧是擅长此类游戏的爆乳制作人。

○《一骑当千》系列、《闪乱神乐》系列销量资料



※不含数字版。

Point2

以玩家的视点玩过许多游戏

敢说出“自己想做的游戏就是玩家想要的游戏”的高木先生，当问他这些自信是出自何处时，他以“总之多玩游戏”做了回答。顺便一提，高木先生现在拥有的游戏数量为8千～9千张，听到这个数字，还真不得不赞同他的说法了。

Point3

让玩家见到制作者的样子

“博客和推特等可以把制作者努力的样子直接传达给玩家的手段非常重要”，莫莉小姐这样说道。就像在超市卖的蔬菜一样，从展示的屏幕中看到生产者干活的样子的话就能让顾客放心地购入。究竟是怎样的人、抱着怎样的心情来制作本作的呢，把这些传达给玩家引起共鸣，这样他们对新作也会产生安心感。像这种女性的视点，在本作的宣传中也起到了作用。

零售店的声音

- 大型游戏店很快就卖完了，本店也卖了很多
- 25岁以上35岁以下的男性顾客占了多数
- 发售日当天就卖完了，而且很多顾客都来询问有没限定版，看来电视动画的宣传很有效

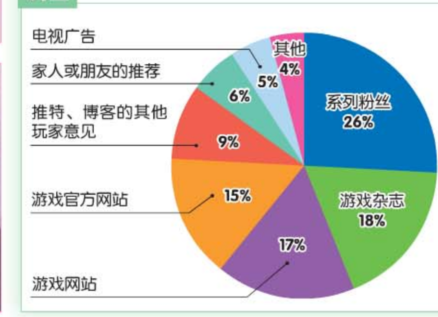


爆乳制作人
高木谦一郎



宣传负责人
莫莉

玩家调查 购入《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》的理由



调查中有大部分都是系列的粉丝，紧接着的是在游戏杂志和游戏网站看到本作的情报后有了购买欲望的玩家。

15万套

灵魂献祭

◆PSV◆SCEJ◆2013年3月7日发售◆5980日元（数字版4900日元）◆ACT

游戏概要 以魔法为主题的多人狩猎动作游戏，有着牺牲身体的一部分或献祭同伴来获得强力力量的独特战斗系统。

和玩家一起做的属于大家的《灵魂献祭》



成功契机是稻船先生的一句话

作为新生的原创游戏，《灵魂献祭》发售第一周就超过了10万套销量，在现在狩猎游戏泛滥的ACT

中获得了不少关注。其中的原因，制作人本村健太郎表示“是因为**从玩了试玩版的玩家那获得了宝贵的意见，并根据意见反馈向玩家传达了一起将这款游戏做好**的诚意，这都是制作组和玩家共同努力所得出的结果”。TGS2012中提供了大量的试玩台，让许多玩家都有机会玩到本作，同年的12月还配信大容量的试玩版，并**根据玩了试玩版的玩家的意见对游戏进行改良**。另外，在Niconico生放送配信改进过的地方的游戏影像，向玩家展示本作的改良力度。还有**配合试玩版的配信时间，实施了不亚于正式版发售规模的宣传推广活动**，在活动中不止有数字版，还提供了实体卡带的试玩版，为玩家创造了能马上游戏的环境，所以在试玩版阶段就可以看出制作方对本作的认真程度。

这种热度从开发传播到宣传、再从宣传转播到玩家处。“之前稻船敬二（本作的企划提出人）说过‘《灵魂献祭》虽然**是我做的游戏，但大家不要把它当成是我做的游戏，而是要想成是大家做的游戏**’，这句话一直在我脑子里回响”。负责宣传的北尾泰大也说“不止是开发，就连负责宣传的我也会觉得本作的制作也有自己的一份力，玩家也把本作当成是自己做的游戏，向朋友推荐，造成了很好的传播效果”。正是稻船先生的这种“大家一起做游戏”的理念形成了一种新的浪潮，并衍生出了独特的整体感。“宣传的效果非常好，**将开发和宣传的一体化，并且还将玩家也加入进来**，将本作打造成为了一款成功的多人狩猎ACT”，北尾最后说道。

和玩家一起出谋划策做游戏，《灵魂献祭》正是在这种新时代的理念中诞生的，相信这种理念也会继续进化，诞生出更加划时代的理念。



Point1

重视品质的决定

第一周（3月7日～3月10日）的销量约为11万套，第二周也继续保持着3万套的好步调。值得一提的是，《灵魂献祭》的原定是在2012年冬发售，但为了提高品质，延到了2013年3月7日。但当时仍有很多玩家希望按原定时间发售，对于这点，本村制作人回顾道“（不提高品质）会造成辜负玩家期待的结果，将作品逼入绝境，正是重视了品质后，才能获得这么多玩家的支持，现在回想起来还真是这样”。

Point2

每次活动都会使期待度上升

游戏第一次的情报放出后，期待本作的玩家就不断增加，成为了《Fami通》玩家期待榜上的常驻游戏。TGS和试玩版配信后期待度还进一步提升，最终登上了期待榜的首位，并一直持续到发售。

○《灵魂献祭》在《Fami通》期待榜的排名变化



零售店的声音

- 上班族以及同朋友一起购入的玩家非常多
- 受PSV降价的影响，本作卖得不错，还有人是和主机一起购入的
- 首周卖得很好，很快就有同行来问还有没存货
- 已经感觉存货不够了，但还是不断有新玩家增加



制作人 **本村健太郎**



宣传负责人 **北尾泰大**

玩家调查 **购入《灵魂献祭》的理由**

理由	比例
试玩版	20%
游戏杂志	17%
游戏网站	16%
游戏官方网站	13%
家人或朋友的推荐	12%
电视广告	6%
零售店店头展示	5%
推特、博客的其他玩家意见	3%
其他	8%

因玩过了试玩版而购入玩家最多，能继承的存档的做法也受到了好评。其中还有不少玩家是和朋友一起购入共斗版的。

13万套

超级弹丸论破2 再见绝望学园

◆PSP◆Spike Chunsoft◆2012年7月26日发售◆6279日元（数字版5200日元）◆AVG

游戏概要 无法预测剧情展开的“超高速推理ACT”的第二弹，为了逃离南国的小岛，16名超高校级学生展开了“互相残杀”。

不可缺少的是惊喜以及粉丝的存在

不止要游戏内容里有惊喜，宣传也一样

前作的评价就非常高，作为续作自然评价就更高了。虽然《2》也是长卖型游戏，但造成如此高评价的却是因为前作Best版的长卖，这可以说是一个非常奇妙的现象，但正也说明了“《弹丸论破》系列”的粉丝之多。之所以造成这种现象，是因为《2》是继承自《1》的世界观的作品，虽然单玩《2》也能体验到游戏的乐趣，但如果从《1》开始玩的话乐趣还会成倍上升。所以比谁都晓得这点的系列粉丝们就统一口径“先从《1》开始玩会比较好”，结果造成了**《1》的Best版近10万套的销量**，甚至快追上了通常版。按照这个势头，《2》销量的跃进也只是时间问题。

制作人寺泽善德强烈意识到玩家的存在的契机是2011年12月，那是《1》发售后的漫画同人展，第一次作为商品贩卖的10000日元的黑白熊玩偶一下子就卖完了。感觉到粉丝的热情的寺泽先生**确信了系列的人气，觉得可以推出续作了**。

但是，“《弹丸论破》系列”每次推出都摆脱不了一个课题，那就是很难进行宣传。以推理为核心的故事是不能剧透的。要在不剧透的前提下传达作品的魅力非常困难，为了克服这个课题，“**《弹丸论破》系列”常采用的手法就是“惊喜”**。前作中黑白熊的声优起用大山羡代（超大牌国宝级声优）令游戏的注目度直线上升，所以《2》也得有同等或以上能聚集目光的话题才行。终于，《2》的惊喜在2011年8月游戏的制作发表时就公开了，那就是前作在女性玩家中非常有人气的十神白夜在本作是一个大胖子，这个谁也没料到的展开在玩家间炸开了锅。而且《2》的惊喜还不止这个，在2012年4月Niconico超会议上发表了黑白美的声优由贵家堂子（超大牌国宝级声优）担当，大山羡代和贵家堂子的共演，在本作玩家以外也造成了很大的话题。

最终的结果是《2》达成了超越前作的13万销量（不计Best版），并且前作动画化的发表也让本作的知名度和粉丝数量进一步增加。但对于这点，寺泽制作人则自嘲道“能做出受到那么多玩家喜欢、并且其中还有许多是女性玩家的作品真是不习惯，所以，我们接下来能做的就是，**在摸索中一边观察玩家的反应、一边回应玩家的需求来前进**”。就是这样的寺泽制作人，每次活动的周边贩卖都必定亲临现场，可见其对和玩家交流的重视程度。



对于成功不可缺少的要素，寺泽制作人回答道：“**总之就是冲击，在宣传阶段的图片和影像中如果没什么能吸引住玩家的眼球的话，那要获得认知是很难的**。制作《2》的时候虽然也是很大压力，但和前作不同的是因为有在等待本作的玩家了，这是最让我开心的地方”。有着狂热的玩家支持着的《弹丸论破》，相信在动画化以后，还会诞生出新的惊喜。

Point1

防止剧透的假游戏画面

《弹丸论破》在宣传阶段为了防止剧透，经常会在图片和影像中做一些特别的处理。比如章节就全部用“Chapter1”表示，还有用正式游戏中不可能出现的角色组合进行学级裁判。



▲在以前厂商所放出情报中，其实是混有加工过的游戏画面的。

Point2

令人吃惊的玩家支持率

在《Fami通》的读者评分中，前作获得的评分就很高，而且《2》在扩大了玩家层后，获得了2012年里所有游戏的最高得分。

○《弹丸论破》在《Fami通》的评分

游戏名	《Fami通》平均评分	《Fami通》平均读者评分
弹丸论破 希望学园与绝望高中生	9	8.71
超级弹丸论破2 再见绝望学园	9.25	9.79

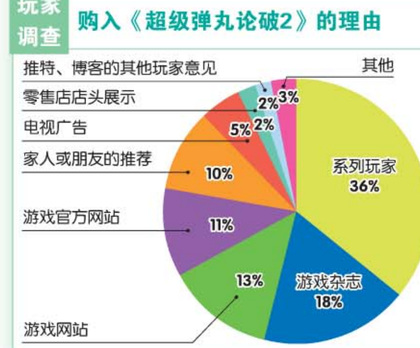
零售店的声音

- 中学生和高中生的顾客居多
- 以稳定的销量卖着
- 系列的女性玩家急剧增加了，依然卖得很好



制作人 寺泽善德

玩家调查 购入《超级弹丸论破2》的理由



果然本作的狂热粉丝很多，调查中过3成都是前作的玩家，另外“家人或朋友的推荐”这项也比其他的作品多。

突破250万ID

梦幻之星在线2

◆PSV◆SEGA◆2013年2月28日开服◆免费◆RPG

游戏概要

基本游戏免费的在线RPG，任务中的多人组队区域支持最多12名玩家的同时游戏。

通过免费而传播开来的人气系列的新可能性



《PSO2》挑战免费游戏

基本游戏免费，也就是Free to play（以下简称FtP）的游戏在近几年多了起来，在FtP最多的PC游戏中，最常见的做法是可以免费玩，但如果花钱的话则可以入手强力的道具和解锁等级上限，厂商就是靠这部分盈利。《梦幻之星在线》作为SEGA的人气在线网游，之后的作品有着累计250万套以上的好销量，这样一款作品也宣布加入FtP的行列，在业界造成了很大话题。**并且解锁等级上限和入手强力道具这些和游戏至关重要的部分也不用花钱**，可以说是名副其实的免费网游，这种做法获得了玩家的一致好评。**从2012年7月PC版开服开始到2013年上旬，本作登录的ID已经突破了250万**。

但事实上在《PSO2》宣布FtP的时候是遭到了玩家的反对的，“《PSO2》是一款社交游戏这个误会比预想中还厉害，这是需要反省的地方”，制作人酒井智史这样回顾道。“虽然有好几次可以解释的机会，但最终还是觉得让玩家玩一下游戏是最直接的”，**在PC版开服后，玩家渐渐了解了《PSO2》的收费模式**，当PSV版发售的时候，PC版的玩家就把“就算是游戏的核心部分也可免费玩到”这个重点传达给了新玩家。

同时**交叉平台战略在增加玩家的效果上也比预想中要好**，《PSO2》是先发售了PC版再发售PSV版，PSV版的电视广告等宣传让PC版也沾了光，当PSV版发售后，PC版用户ID又增加了1.5倍，这种相辅相成的效果令游戏更加热闹。

关于《PSO2》的强项，酒井制作人以“**玩家的多少和网游的乐趣是紧紧相连的**”做了回答。玩的人多的话网游会更加有趣，而有趣又会令玩家增加。为了保持这个良好的循环，游戏每两周就会进行一次更新，并且制作专用PV，并打上“庄严的守护者”的副标题，**向玩家大力宣传更新的内容**。同时，还会每天开会对游戏里的动向以及玩家的意见进行检讨，还有实施各种跨品牌合作以及在线活动，让《PSO2》时常保持着话题性。

关于《PSO2》今后的动向，酒井先生回答道

“现在的玩家虽然比预期中的多，但不能大意。今后会在**保持和游戏核心有关的部分免费的基础上**，发售智能手机版、举行夏季在线活动以及进行跨入‘第二章’的大型更新，让用户进一步增加”。2012年开服的本作，今年有着让3个平台都热闹起来的目标。

▶▶▶ Point1

《PSO2》的收费部分

本作需要收费的是角色容姿和外貌的抽取以及扩大存放道具的仓库等和RPG游戏性没有直接关系的部分。

▶▶▶ Point2

玩家ID数的增加情况

用户的ID数从PC版开服后就呈稳定的增长，“从公测到到正式运营时登录的ID就有很多”。为了达成2013年突破300万ID的目标，酒井制作人还表示会把开始游戏的门槛降得比以往都要低。

○《PSO2》的玩家增长示意图



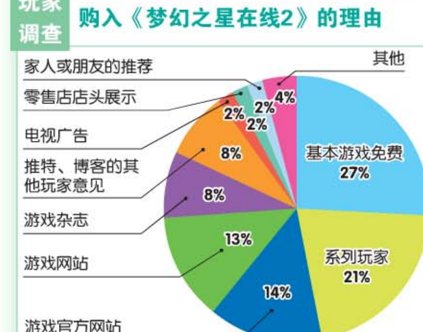
零售店的声音

- 本作在10～30岁的男性顾客中非常有人气
- 即使是PC版用户也有不少购入了PSV版
- 不少顾客都是和PSV主机一起购入
- 有不少顾客为了本作而购买大容量记忆棒，所以记忆棒的销量也有所增加



制作人 酒井智史

玩家调查 购入《梦幻之星在线2》的理由



“基本游戏免费”和“系列玩家”这两项占了接近一半。另外在10～30岁玩家较多的本作中，不止是系列粉丝，还吸收了许多新玩家。

结语



▲时隔10年的系列最新续作，游戏更换了人设，旨在吸引新玩家。



▲所制作的ACT都有着稳定的评价的“ω-Force”的新作，配信了试玩版后一度成为玩家间的话题。

这次在对各公司的访谈中，经常出现的一个概念就是“和玩家的整体感”。这几年逐渐增加的通过推特和LINE等SNS的宣传方式，已经成为了游戏宣传不可缺少的一部分。但是，厂商今后所追求的并不只有情报的发送，而是将玩家也加入进来，让其在游戏的制作过程中也出一份力。这种整体感所衍生出的影响力之大，在这次的访谈中就可见一斑。另一点则是让玩家成为游戏粉丝不可缺少的关键词——真挚与诚实的态度，正是有着能和玩家直接交流的SNS，诚实才尤为重要，如果走错一步，那就会给商品造成不好的印象。

用有冲击性的图片或影像提高注目度、用真挚与诚实的SNS应对制造粉丝、用试玩版和好的游戏质量造成口耳相传，虽然以上这些看上去都是理所当然的，但在游戏泛滥的时下，要全部实现确实不是一件简单的事。接下来要发售的游戏中，《讨鬼传》和《高达破坏者》都是有通过推特和配信试玩版来进行宣传的，而《真・女神转生Ⅳ》和《噬神者2》不止游戏本身，连厂商和系列的推特都有进行宣传，使得这些作品在宣传阶段就受到了很高的关注。正因为以上这些原因，如何运用SNS和试玩版等策略，做出自己的特色将成为游戏成功的要点。

在接下来的话题作品中，厂商会通过怎样的策略让游戏热卖，是通过上面举出的几个“畅销游戏的法则”，还是会使用新的法则，让我们拭目以待吧。



岩田社长的《朋友聚会 新生活》对谈

文 胧月　美编 Juxi



1 次时代感

岩田聪（以下简称“岩田”）：今天想向各位询问《朋友聚会 新生活》的相关讯息。在座的各位都是参与过前作的开发工作的，这次的新作以前作的制作人员为中心，中途又招揽了不少开发人才，可以说是一场耗费大量人力的长期战斗啊。

高桥龙太郎（以下简称“高桥”）：是的，制作周期相比前作稍微长了一点。

岩田：嗯。前作初期绕了不少弯路（编注：指前作最初以《成人女性占卜手册》的企划案开发），这次直接专注于《朋友聚会》这个标题，集中精力投入开发的时间确实比前作长了不少。那么就从坂本先生开始，各位都自我介绍一下吧。

坂本贺勇（以下简称“坂本”）：我是出品人坂本。开发《朋友聚会 新生活》的途中，我与高桥、中江等组员一直在探讨“想把它打造成一款怎样的游戏”、“加入哪些前作中未能实现的要素”以及“消费者们究竟期待怎样的新作”。



岩田：坂本先生有时作为旁观者，有时作为组员的商量对象，有时也亲身参与开发，是这样的吗?

坂本：是的，很意外地参与了不少实际工作。

岩田：你是想说自己立下了汗马功劳对吗（笑）?

坂本：是的，的确花了不少精力（笑）。

高桥：我是企划开发部的高桥，和前作一样，担任本作的导演。主要工作是和坂本先生、中江先生一起思考游戏的企划和规格，并且管理开发进度。



岩田：高桥先生不仅制作了《朋友聚会》的第一作，后来也参与了3DS本体的机能设计吧。

高桥：是的，我还负责设计了3DS的主界面菜单。不过那时就已经与坂本先生开始商量本作了，脑子里有一半都处于“朋友聚会状态”（笑）。

岩田：听说你当时是想赶快把3DS菜单弄完，然后好把精力集中到《朋友聚会》上是吗（笑）?

中江荣作（以下简称“中江”）：我是企划开发部的中江。担任前作的主程序员，不过这次既参与了企划方案，也负责管理其他程序员，支援大家的开发环境，算是痛并快乐着。



走近业界



冈本舞（以下简称“冈本”）：我是企划开发部的冈本，和前作一样担任游戏的美术导演。

岩田：这次相比前作，设计师的人数增加了不少，光是要统筹好他们就是件不太容易的事情吧。

冈本：啊，是的，非常辛苦……不过大家都是能人异士，工作上无可挑剔。

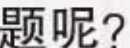
岩田：这部分内容我们稍后再详细聊。那么先说说这项企划的开端吧，项目的启动是从高桥先生设计3DS主机机能时就已经开始了吗？

高桥：嗯，最初是大家一起商量“消费者对本作会有怎样的期待”。

岩田：答案很快就商讨出来了吗？

坂本：并非如此。判断消费者的需求是最难的，我们既要考虑继承前作的部分，又要考虑需要更新优化的环节，花了不少时间来确定游戏的制作方向。

岩田：以前的《朋友聚会》画面非常脱力，但是风格独特，游戏性也有所保证，获得了超出我们期待的评价和市场反响。然而这次的平台转移到了3DS，相比NDS，这是一个能制作出更加华丽的世界的平台，那么诸位有没有烦恼过这是否与《朋友聚会》的主题相吻合的问题呢？



高桥：关于画面，开始我们也想过沿用NDS版的算了，不过……开始让冈本小姐来说明吧（笑）。

冈本：好的（笑）。事实上副本部长高桥伸也先生曾说“游戏的次世代感不足”，因此我调整了心态，开始尝试次世代感的画面制作。

岩田：高桥伸也先生从N64时代就是社内的CG技术高级人才，因此非常执着于画面。但是《朋友聚会》的画面如果刻意去下功夫，反而会生出不协调的感觉，因此所谓的“次世代感”跟该系列颇为冲突（笑）。

坂本：正如你所说，我们制作出最初的画面时，心里还挺满意的，可是高桥先生一看就评价说次世代感还是不足，这让我们陷入窘地了（笑）。

高桥：之后又重新尝试多次，加强表现角色的存在感，与画面的搏斗大概持续了半年吧。

岩田：从结果上来说，画面既有进化的部分，也有刻意保持简陋的部分，这样的搭配酝酿出独特的趣味性来。

坂本：Mii形象的动作和发声都保持了一贯的气氛，这也是《朋友聚会》Mii形象的优势——就算样子变漂亮了，人格自身并没有变化。

岩田：发声方面就没有考虑过“次世代感”吗？

坂本：我坚持使用一贯的发声，否则就失去《朋友聚会》的精髓了。那种磕磕巴巴但是又能连贯地说出整个句子的感觉，与游戏的世界观相符，也是构成《朋友聚会》的重要因素。前作对Mii形象有着强烈眷恋情绪的玩家，一定也会这么认为。

岩田：那么正式地开始制作后，最先开发的是哪部分呢？

中江：最先是制作了店铺、迷你游戏这种容易着手的工作，零零碎碎地完善它们。

岩田：这种制作方法有时会导致后期的整顿工作进行困难，这方面是如何统筹好的呢？

高桥：最开始是先决定前作中一定要沿袭的部分，然后按顺序制作，这样就便于统筹了。

岩田：原来如此。



高桥：这次的新要素“结婚生子”是从制作游戏前就商量好的了。

坂本：现实中高桥先生确实喜得贵子了，有这样的真实经验作为参考真是太好了。

岩田：嗯，作为当事人亲自体验会尤其印象深刻，能让玩家感受到细节。

高桥：没错（笑）。我还向设计师指导过小孩的动作。

岩田：“咱家的孩子是这样动的”，类似这样的指导方式吗？

高桥：比如小孩子爬行的动作，再比如哄小孩子不哭并非是件简单事。

岩田：游戏中生下的孩子在长相上会继承父母的特征吗？

高桥：对，会继承双亲的特征，比如眼睛像父亲，整体形态像母亲，“如何继承父母特征”是开发中途的一大热门话题。

2 长大喷雾



岩田：孩子在游戏里是如何生下来的?

高桥：男女结婚以后过一段时间就会生下来。本来是想让母亲在妊娠过程中表现出肚腹变大的……

中江：不过开发组成员对这一方案并不看好，大家觉得这样太过逼真。



坂本：其实还是想做出“诞生在即”的感觉，比如让孩子从蛋里破壳而出之类的……

岩田：啊?你是说蛋吗?

坂本：在《朋友聚会》这款游戏里，婴儿花上几个小时敲碎蛋壳的卵生，也许并非不可接受——这种想法在当时的确持续了一段时间。

岩田：原来如此……太有创意了（笑）。

坂本：还有方案说，让母亲在临产前躲进抽屉里……

岩田：这……为什么要躲进抽屉?

坂本：听说猫会这么做……

岩田：人跟猫是不同的啊（笑）!

坂本：只不过卵生和抽屉这两个创意，高桥君（编注：指高桥龙太郎，非高桥伸也）似乎都不怎么赞成，中江君倒是略微有点中意。

岩田：《朋友聚会》中的恋爱关系包含了现实中不太可能发生的事情，因此显得很有趣，但是一旦涉及到生小孩，就必须考虑到很多现实问题，这对制作有没有形成障碍?

高桥：这绝对是个天大的难题。社内也有人担心游戏中会出现小孩与小孩结婚、小孩和大人结婚的事情。

岩田：最终是如何与这些员工达成共识，并且确定了成品的样式的呢?

高桥：在《朋友聚会》的世界里，因为要求玩家输入出生年月日，所以无法回避大人和小孩的区分问题，一筹莫展之际，坂本先生想出个办法。

坂本：我想既然结婚是大人才能做的事，那就让游戏里的小孩变成大人好了，于是想出了“长大喷雾”这种道具。

岩田：长大喷雾……这是一件怎样的东西?

坂本：如果结婚的Mii是小孩子，那就用这种喷雾喷一下，让他/她迅速长高长大，变为成年人的形象。大家都意外地觉得这个想法不错。

岩田：那些不能接受小孩子结婚的员工居然能接受长大喷雾这种道具，想想就觉得有趣（笑）。那么喷雾能让孩童维持一段时间的成人形态，然后还会恢复原样吗?

坂本：在离婚前都会是大人的样子。

岩田：啊，是这样啊?长大喷雾的有效期是到离婚为止。

坂本：是的，这是多少有点主人公光环的设定（笑）。实际上就算Mii形象不结婚，也是可以使用该喷雾的，不过作用时间很短。果然是结婚以后就有了责任感和紧张感，让药效有所延长吧。

高桥：顺便一提，就算变成了大人，玩家还是可以通过编集来降低Mii的身高的。

坂本：毕竟作为长大成人的仪式，身高数值会自动增加。

岩田：我一直不知道可以用长大喷雾来解决结婚时的问题，现在恍然大悟了。另外本作中可以让孩子去旅行，这部分是如何制作的呢?

坂本：很早以前我们就讨论过“让Mii旅行”的提案。

高桥：以前做Wii上“似颜绘频道”的软件时，坂本先生就提出过让Mii形象旅行的想法。

岩田：哦，那是2006年的事情了，已经构想了7年的点子了啊。

高桥：是的，不过当时并没能实现。在制作3DS本体机能时，也曾考虑过这个方案，但限于当时的条件而未能实现，本作《朋友聚会 新生活》终于实现了该构想。“Mii形象旅行”、“邂逅通信实现的功能”和“生孩子”这三要素，促成了本作的最终形态。



坂本： “让Mii去旅行”这一想法还有个目的，就是让玩家惦记着自立门户的那个孩子，对Mii产生出一种前所未有的感情。

岩田： 的确有这种“距离产生美”的感情，旅行者也会在旅途上送来一些东西吧。

高桥： 对，通过无意识通信功能不定期地寄信，有时也会本人亲自返回小岛住一段时间。

岩田： 信上一般会写怎样的内容呢？

高桥： 描写当前所在岛屿的样貌啦、遇到的人物啦这一类，他们还会把自己与旅途上遇到的Mii拍成合照，寄给玩家哦。

岩田： 居然还会寄照片呀？

高桥： Mii会传达停留的岛屿上其他玩家的留言，有时还会带回其他玩家的3DS所登录区域的土特产。

中江： 程序员真是从头到尾一刻都没有轻松过，但是看到最后的成品，大家都很感动，欣慰于自己参与了本作的开发。



3 事件也要“次世代感”



岩田： 制作这款游戏需要设计大量的土特产和洋装，挑战这种大工作量有什么感觉？

高桥： 首先准备了一本“素材簿”，让开发组全体人员自由地书写自己的想法创意，服装、帽子、货品、Mii台词……把所有人的点子聚集到一起，最终收集到5500多个创意。

岩田： 5500多？这实在是很庞大的数量啊。

高桥： 是的，我们从中挑选采用了特别优秀的。

冈本： 和前作不同，这次每一件道具都要花上压倒性的时间去做，假如只让一个人来设计，那估计一辈子也做不完（笑）。因此需要从完工的时期往回推算，估计需要的人员数，还邀请了其他公司帮忙。

岩田： 毕竟每一件道具都追求“次世代感”啊。我认为游戏事件的设计也是件颇为费神的工作，这部分工作是如何推进的呢？

高桥： 和前作一样，由中川正宣先生很努力地构想出来了。

岩田： 中川先生与冈本小姐一样都参加了前作《朋友聚会》的开发，开发过程中总是妙手偶得一些有趣的点子，并且非常自信地说一定会有人帮他把点子加到游戏里去，真是个自由奔放的程序员啊（笑）。一般来说，这样的发散性制作是无法全部收入游戏的，但《朋友聚会》是可以将无厘头的有趣点子都海纳百川的游戏。这次中川先生也是在没有得到导演指示的情况下，“擅自”做出了很多事件吗（笑）？

高桥： 正是如此（笑）。

岩田： 这种制作方法在如今的确非常独特。

坂本： 但是中川先生的作品与《朋友聚会》可谓天作之合，奠定了游戏的基调。

岩田： 可以说《朋友聚会》就是在冈本小姐的绘画天赋和中川先生异想天开的制作方法下诞生的。

中江： 先替中川先生申明一下，他是在完成了本职工作后，再合理利用剩余的时间来自由发挥的（笑）。

高桥：前作的《朋友聚会后》，中川先生貌似学会了物理演算的推算法，并利用它制作出褒义上的“微不足道的小笑料”。这次则充分结合了3DS的独有机能，想出了很多事件笑料。

岩田：事件也充满了“次世代感”啊。虽说游戏的实际表现与“次世代感”这个词汇并不完全一致，但是Mii们做的事情确实是“次世代”的。

高桥：是的。画面完全算不上“次世代”水平，但中川先生发明了把Mii转化为点阵图的方法，这样玩家在游戏里就能消费100金钱来玩点阵图风格的RPG。

岩田：正是这些要素组成了《朋友聚会》。

高桥：是的。本作的主旨和前作一样，是“究极的圈内交流”，为了实现这一主旨，必须纳入各种各样的素材笑料。

坂本：而且这次有前作，除了中川先生外的其他几位程序员也带来了试作品，从中采纳了不少东西。

岩田：大家做出来的东西是否都抓住了《朋友聚会》的本质呢?

高桥：既有切合主题的部分，也有偏差了方向的，比如有些设计台词让Mii说出来就显得太深沉太装了（笑）。

岩田：中江先生在前作统筹程序员，这次则参与了企划，两种工作之间最大的不同点是什么?

中江：前作是在几乎看不到游戏方向性的迷雾中摸索着开始的，为了能应对一切突发状况，所以制作时尽量图简单。这次则是事先在一定程度上把握了游戏的方向性，因此从开发初始就一边与其他程序员商量，一边尽可能具体地确定细节，推进开发进度。

岩田：你的企划工作说白了即是设计与程序之间的牵线人吧。

中江：是的，所以看到坂本先生提案中出现了技术上难以实施的内容时，就会拿到会议上讨论。

坂本：那时候开会非常频繁，我们三个人基本上保持了一年“每天都开会”的状态。

岩田：3个人在一年时间里每天都开会吗?

坂本：是的，这非常有趣，虽然也很辛苦（笑）。我们各自必须不屈不挠地以各自的视点提出改善方案，像中江就很精于技术，经常提一些很高端的提案，让我时不时感到“这也能实现?”



岩田：会议上有这样精细把握全局的人物，这让人非常放心吧。

高桥：是的。中江先生在前作中就构建了Mii在房间中优哉游哉的气氛，这次在继承了前作气氛的基础上，还把我们感受到的微妙之处传达给程序员和设计师们，是重要的沟通纽带。



4 玩家接受度的竞争



岩田：这次的制作规模，使得冈本小姐对全体设计师的统筹工作备显困难吧?

冈本：的确……不过大家的积极性非常高，工作很主动，都在严格要求自己把负责内容设计得有趣。

岩田：有没有形成一种“想让自己的作品被接受”的竞争呢?

冈本：啊，这个确实有。

岩田：引发这种竞争的要因究竟是什么呢?面对工作量如此庞大的一款游戏，员工们还是过分地透支自己的热情，都希望自己的作品被接受——我隐约能感觉到这种工作气氛。当然，这也是《朋友聚会》的成因。

坂本：我想是因为大家都体验过自己工作被他人承认的快感，而且这是一种很容易形成竞争的设计游戏。

岩田：设计者们的方案在制作中途是完全透明的吗?

高桥：是的，其他人都能看到。

岩田：看到别人的方案，自己也会燃烧起想超越他的斗志吧?

高桥：这次的游戏中，Mii形象可以组队唱

歌。歌曲种类分成6种，每一种都有各自的负责人，他们之间的竞争尤为激烈。

冈本：尽管他们没有竞争的初衷，但作为旁观者来看，明显是在互相较劲呢（笑）。

岩田：竞争导致全体工作水准的逐步提高，这是非常有趣的。



坂本：没错，游戏中告白和求婚的事件里也塞入了大量褒义上的“多余笑料”。

高桥：本作在告白的中途会出现捣乱者，这是个新点子。当Mii在向喜欢的人告白时，会有人突然冲出来说“等一下！”最初打算给每次告白只安排一个捣乱者，可是坂本先生说……

坂本：“再来一个！”（笑）

高桥：于是就安排了两个捣乱者，他们的登场方式也逐步拓展。

岩田：登场方式的设计也有竞争吗?

高桥：是的，结婚事件也增加了紧张十足的迷你游戏。

岩田：能具体说说吗?

高桥：被求婚者在考虑求婚者时，玩家需要在特定时机提醒被求婚者，这样才能让求婚过程顺利进行下去。如果时机不对，就会发生各种麻烦事。

坂本：比如说求婚者可能产生退缩情绪、岔开到其他话题等情况，让现场的气氛变得僵化。

高桥：这是为了表现求婚时的心跳感和尴尬感，我们为求婚失败设定了种类繁多的情景，希望玩家务必要尝试一下失败（笑）。比如说关键时刻突然响起小区的广播，求婚的话语被电车的行驶声覆盖掉等等。

岩田：这正好印证了人生不总是一帆风顺的。

坂本：将这些有趣而珍惜的场景拍成照片，再分享给其他玩家是非常有趣的。这次我们给游戏加入了截屏功能，希望大家多多利用。



岩田：实际上《立体动物之森》发售后，《无意识交换日记》的用户急剧增多，新增用户基本上是利用交换日记来分享《动森》里拍摄的照片。“分享有趣照片”是《动森》和《朋友聚会》的共通要素，所以希望玩家们也能好好利用交换日记功能。

坂本：那个确实很方便。

岩田：《朋友聚会》和截屏功能的相性非常好，这点很吸引人。

坂本：前作并没有截屏功能，实际游戏时发现想拍摄好多场景啊。现实生活中，我以前也拍了自家孩子的大量照片，感觉这种拍摄需要在《朋友聚会》里重新复活了（笑）。

岩田：原来如此，就像是再抚养一次孩子的感觉。



坂本：是的。之后，员工们又强化了拍摄功能，比如镜头的缩放、拍照时去掉游戏中不必要的标记等等，在测试拍照功能的中途，记忆棒不知不觉就爆容量了（笑）。

高桥：其实是可以拍3000张的（笑）。

坂本：这个数量应该能让玩家自由发挥了，是很利于社交的方便功能。

岩田：高桥先生觉得这个拍照功能如何?

高桥：我自己也是个爱给孩子拍照的人，所以很赞成加入拍摄功能。之后……就全权委托中江先生了（笑）。

岩田：交给了善后人员啊。

中江：没错（笑）。不过在开发过程中，我自己也感觉到截屏功能的便利性，中前期就已经添加该机能了。之后就是根据坂本先生的用户体验来调试并改进功能了。

岩田：最终连坂本先生这样爱给孩子拍照的人都觉得好，也算功德圆满（笑）。

5 打电话的感觉

岩田： 去年11月发售的《立体动物之森》，在座的各位关注过吗？

高桥： 关注过，因为游戏的完成度非常高，所以备感压力（笑）。我是个不太服输的人……

坂本： 经常有人说《朋友聚会》和《动物之森》很相似，其实玩法完全不同的。

岩田： 相同点仅仅是“模拟生活”，其他方面就完全是春兰秋菊了。

坂本： 《动物之森》的玩家可适当地玩一玩《朋友聚会》，我觉得会是不错的调剂，因此推荐购买下载版。

岩田： 坂本先生从开发初期就一直强调下载版的好处，能简单说说为什么推荐下载版吗？

坂本： 我希望玩家能按照自己的节奏自由游戏。比如在打其他游戏时突然想玩玩《朋友聚会》，这样就无需更换卡带，直接启动记忆卡里的下载版就好。这就像随时打电话，心里惦记那些Mii正在干什么，就打开游戏看一看。

岩田： 把游戏内置在机器中，就可以随时随地携带。《朋友聚会》是一款需要分享的有趣游戏，“随时随地”的价值就显得非常高。

高桥： e商店里还有一个相关下载，就是《朋友聚会 Mii搬家软件》（原名“トモダチコレクション　新生活　Mii引越しソフト”，4月18日开始在e商店免费供玩家下载）。这款软件能让玩家把前作NDS版的Mii形象搬到这一作来，当然人际关系会被重置，希望玩家能以全新的心情来面对这些老朋友。

岩田： 继承前作的Mii形象但不继承人际关系，让玩家去体验“新生活”的乐趣，是这么一回事吧。

坂本： 继承什么、不继承什么，敲定这两点的确花了不少时间。

高桥： 嗯，比如“喜欢的东西”、“厌恶的东西”这类决定Mii形象性格的要素，我们开始是想予以保留的，可是这样就完全没有悬念了。于是在本作中，我们设定了“超喜欢的东西”和“超厌恶的东西”这两样新参数。

岩田： 这可以说是搬家到新平台上后被全新赋予的属性了，也很有“次世代感”啊。

坂本： 实际上也许正是如此。把对应的道具送给Mii，他们的反应会非常强烈。画面进化，核心不变，魅力进一步提高——我觉得这次的《朋友聚会》是往好的方向进化了。

岩田： 那么最后请对消费者们说最后一句话吧，先从冈本小姐开始。

冈本： 好的。我就从画面上说吧，服装、帽子、食物、房间、Mii的动作、背景等等要素都很不错，请大家一定要玩一下。当Mii穿上合适的服装后，可爱程度远超前作。抱歉似乎说得很没创意（笑）。

坂本： 不，我觉得说得挺好的（笑）。



岩田： 能够感觉到，设计者们在画面上倾注的心血提升了游戏的趣味性。好，接下来请中江先生说。

中江： 希望玩家能享受与其他岛上到来的旅行者交流的过程。旅行者是你与其他玩家的纽带，不管是谁派来的旅行者，都请好好对待他们。

岩田： 自己对别人好，别人也会对自己的孩子好，就是这个道理。好，到高桥先生了。

高桥： 前作气氛悠闲、风格独特，本作在沿袭前作的同时加入了“家族爱”这一要素，因此更加令人回味。结婚的夫妇住在同一屋檐下，他们相敬如宾，辛苦而幸福地把孩子抚养长大，我们用心地表现了这部分温暖人心的感觉。



岩田： 制作人员之间在竞争游戏乐趣时所倾注的心血，正好酝酿了这样的气氛。

高桥： 是的。这次在播放制作人员名单时，画面上会显示孩子从出生到长大成人期间所拍摄的全家相册、记录影片，观看多次也会感慨万千。《朋友聚会》这样的游戏也会叫人感动啊（笑）。

岩田： 真希望玩家能用心观看。那么最后是坂本先生了。

坂本： 玩过《朋友聚会》，会觉得自己变成了好人，也会更加珍视自己的家人和朋友。当现实中的自己和反抗期的儿子发生了冲突后，打开游戏看看儿子的Mii形象说出“肚子饿了”这句话时，会禁不住觉得现实中的儿子还是很可爱的，然后反省自己刚才是不是训斥得太过分了（笑）。《朋友聚会》就是这样的一款游戏，希望大家能直率地与Mii们交流，时刻意识到重要的人就在自己身边，推荐下载版（笑）。



岩田： 我想《朋友聚会》的有趣程度是符合玩家期待的，但同时又富有悬念，集结了大量超出预想的要素。它塞满了各种能让玩家笑得前仰后合的笑料，希望玩家能感受到制作方的心血。感谢各位的到来，辛苦了。



四人： 感谢大家。

文 乌冬 美编 咕噜



每次《MH4》有新消息解禁都是内容满载，这次也不例外，除了有在上次PV中露了一下脸的新怪物，还有新地图以及蓄能斧的详细情报，下面一起来看一下。

相关报道：Vol.187 P17/Vol.191 P78/Vol.194 P24/Vol.195 P46/Vol.197 P70/Vol.199 P53/P201 P67

ACT	动作・狩猎	3DS
怪物猎人4		
モンスターハンター4		
Capcom	日版	预定2013年夏
1～4人	售价未定	对应周边未定

蛇龙种

绞蛇龙

绞蛇龙有着蛇一样细长的身体，会用身体将猎物卷起来捕食。背上和尾巴发达的甲壳被称为“鸣甲”，鸣甲摩擦能令空气振动，从而发出特殊的音波，猎物听到后会无法动弹，从而成为绞蛇龙的盘中餐。

操控大气振动的黄绿大蛇

习性前所未有的新物种

绞蛇龙的生态①

细长的身体将猎物包围

绞蛇龙最擅长的捕食方法就是包围战术，正如其名，它会先用其细长的身体将猎物围起来，然后在猎物无处可逃的时候再收紧，直到将猎物紧紧勒住。这种前所未有的狩猎方式让第一次见它的猎人吃尽了苦头，如何化解这种包围战术将是狩猎的关键。

用蛇行一般的动作将猎人围起来

▲绞蛇龙的头和尾巴都有着独立的运动，非常容易让猎人分心，当察觉过来的时候已经完全被包围了。

之后就只能等待被慢慢勒住了吗？

►被完全包围后即将被勒住的猎人，不知道如何才能化解这种危机……



▲宛如蛇一样的细长身体，非常难掌握其动向。

还会钻进地下

►图中可以看到绞蛇龙从地下钻出来，不知道只是移动手段，抑或是攻击方式的一种。

尾巴强烈的一击！





▲尾巴像鞭子一般施以重重的一击，并且攻击范围相当大。

绞蛇龙的生态②

含有神经毒素的利齿

绞蛇龙的牙含有神经毒素，当咬到猎物的时候毒素就会注入，让猎物陷入麻痹状态。当然猎人也不例外，被麻痹后猎人将短时间内不能行动。



带有麻痹的撕咬

▲昂起头朝目标狠狠地咬来。

被麻痹后的追击非常危险

▲被麻痹后不能动弹，如果这时再被攻击的话……

绞蛇龙的生态③

会发出特殊的音波



绞蛇龙会通过摩擦背部或尾巴上的“鸣甲”来让空气振动，从而发出特殊的音波。并且当面对棘手的猎物时，它还会将鸣甲的一部分射出，立在地面上和本体发出共鸣，从而发出更广范围的音波。刺耳的音波会让猎物的耳朵遭到强烈的冲击，从而使其身体无法动弹。

背上和尾巴的甲壳被称为“鸣甲”



▲图中可以看到射出的鸣甲与本体的共鸣。

鸣甲的一部分脱离本体

鸣甲脱离本体后，会飞向地面，只要在这些鸣甲的周围也会受到音波的影响。



因为音波而无法动弹的猎人



大怪鸟最爱吃的甲虫



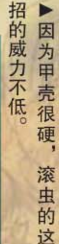
甲虫种 滚虫

为了寻找作为食物的怪物腐肉以及腐叶，在地表和地下活动的甲虫种。身上裹着一层用来防御外敌的坚固甲壳，当受到威胁时会蜷缩成一个球形对来犯者展开突进攻击。另外它也是大怪鸟最喜欢的食物。

集体行动的习性

▶小型怪物一般都会集体行动，是各个击破还是避开得当机立断。

蜷成球形的突进攻击



▶因为甲壳很硬，滚虫的这招的威力不低。

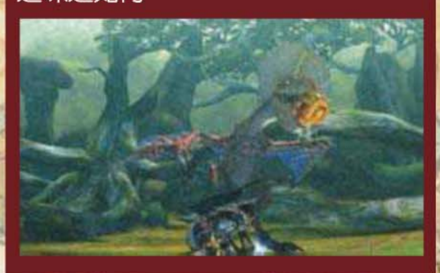


还会爬上墙袭击猎人

▲滚虫也是会爬墙的，所以在墙上也不见得安全。

让大怪鸟垂涎不止的美味？

大怪鸟会用其巨大的鸟喙挖出潜伏在地下的滚虫来吃，从图中可看到它吃得津津有味的样子，不知道味道如何……



连绵不断的攻击

▲被滚虫的突进攻击撞到会出现后仰的硬直，不过滚虫并不会因此停止滚动，得赶快起来回避接下来的攻击。



新地图

未知的树海

有着许多荒废的遗迹以及苍郁的树海的地图，正如其名字一样，这里还存在着许多未知的区域，猎人公会为了解明未知树海的全貌，正向广大的猎人收集情报。

迎面而来的草食龙

▲图中可以看到前作的小型怪物草食龙。

立体构造

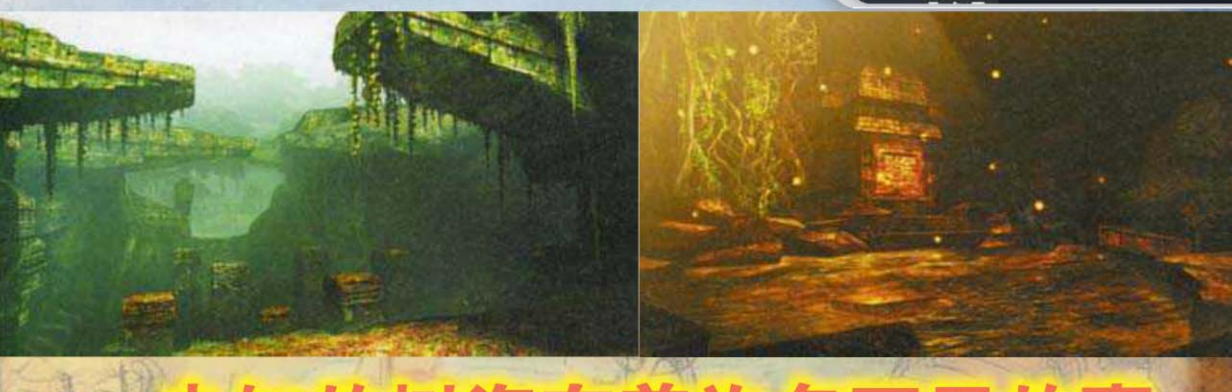
▲和其他地图一样，这里的部分区域也是立体构造，需要花一番工夫探索。

这个场所是挖矿点？

▲有着像水晶一般的物体的区域，看样子是采矿点。

可以自由进出的特别地图

未知的树海和其他地图相比有着一个很大的区别，那就是即使不接任务也可进入这里进行素材的采集以及狩猎，同时每次进入时怪物和素材的种类都会发生变化。



未知的树海有着许多可干的事

山菜爷

猎人熟悉的山菜爷这次也确定会出现在未知的树海中，和他搭话的话可获知地图相关的知识以及交换道具。



▲山菜爷似乎也在对区域进行探索，试着和他搭话吧。



野随从猫

以未知的树海为首，猎人接受了任务后会在各个地图中遇到一种被称为“野随从猫”的艾鲁，与其对话可雇用它们，让它们作为副随从猫一起进行任务。野随从猫和一般的艾鲁一样，除了名字和毛色各有不同外，习性以及攻击方法也会根据每个个体而异。



▲▶两只野随从猫一个擅长回旋镖，另一个擅长使用大爆弹，究竟选哪个好呢？

小猪

一直作为系列吉祥物的小猪也在未知的树海登场了，为啥它会在这里徘徊呢，而且还看上去很需要帮助的样子，对其伸出援手的话……



▲在未知的树海内徘徊的小猪，好像很困扰的样子。

成功救出小猪

▲将卡在树缝里出不来的小猪救出后，它很高兴地跳到了猎人身上。



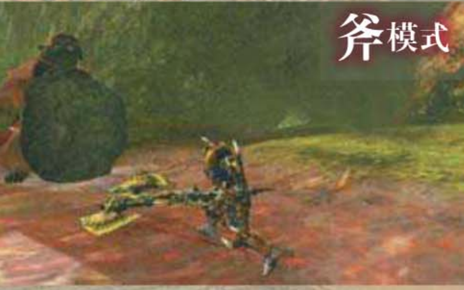
蓄能斧是本作新增的武器之一，其最大的特点就是可在战斗中改变形态，一种是可以格挡并行动灵活的剑模式，另一种则是攻击范围长、单招威力大的斧模式。下面会对蓄能斧的特性进行详细的讲解，将在《MH4》中练蓄能斧的猎人可千万别错过了！

剑模式

▲剑模式在攻击后可进行侧移，行动非常灵活。

剑模式的通常攻击

左手持剑、右手持盾的剑模式，通常攻击和片手剑相近，大可当成片手剑来使用。虽然攻击距离短，但拔刀中行动灵活并且可以使用盾牌格挡，可配合目标的动作进行立回。



▲拔刀中的移动速度，剑模式和片手剑相当，斧模式和大剑相当。



▶当来不及躲避怪物的攻击时就使用盾牌吧。

挑斩



▶从下往上的斩击，能攻击到较高的位置，对付大型怪物时非常实用。

回旋斩

▲转身并施以斩击的招式，虽然会露出不少空隙，但取而代之的是有着不俗的威力。

突进斩

◀▲朝目标突进并施以斩击的招式，兼移动和攻击于一身，可弥补剑模式攻击距离短的缺点。

蓄力二连斩



▲▶蓄力后挑斩→横斩的连续攻击，高威力同时也能增加较多的剑击能量（详见后文）。

变形斩



▼能使剑模式瞬间切换成斧模式的招式，因为变形同时还伴有攻击，所以不会使连招中断，另外在跳跃和格挡时也能使用这招。







斧模式通常攻击

使用等身长巨斧立回的斧模式。通常攻击和斩击斧的斧模式类似，拔刀时的移动速度缓慢，攻击大开大合，威力和攻击距离都是近身武器中的顶级。

横斩



▶向前方的横斩，威力小但攻击后的硬直也小。

挑斩

▶将整个斧子抬起的挑斩，能打到很高的位置。

叩击



▲▶利用斧子自身重量从上往下的叩击，虽然攻击硬直很大，但威力也非常高。

变形斩





◀▲斧模式的变形斩，能使连招不中断的情况下从斧形态切换成剑形态，从而使出行云流水般的攻击。

剑击能量

蓄能斧的精髓就在于剑击能量，这是剑模式攻击怪物时产生的能量，用来给斧模式使用强力的攻击，狩猎中如何存储尽量多的能量是使用蓄能斧的重点。

攻击即可存储剑击能量

剑击能量在剑模式攻击怪物就能产生，当达到一定程度时表示能量的瓶会逐渐泛黄光和红光，这时就能让武器进行蓄能了。



▲产生的能量有所累积后瓶子就会发出黄光，这时继续攻击的话瓶子就会变为红光。

瓶子有一定的剑击能量后就能让武器进行蓄能了

猎人名字上方表示能量的瓶子发出黄光或红光的话就能用蓄能行动将能量保存下来了，黄色光能蓄 3 个瓶的能量，红色光能蓄满 5 个瓶。但要注意蓄能行动有一定的硬直时间，所以最好是在周围没有怪物的时候进行，还有蓄能行动只有在剑模式下才能用。

瓶的不同状态



瓶子发光，可以进行蓄能行动

蓄能行动后瓶子为装填满的状态



不同的颜色可存储不同的量

黄色	3 个瓶子的能量
红色	5 个瓶子的能量



存储下来的能量供斧模式使用

关于蓄能的注意点

过热

瓶子变为红色后如果不蓄能继续进行攻击的话，瓶子右侧就会出现“CHARGE”字样提示玩家进行蓄能，这就是过热状态。这时还是无视提示继续攻击就会弹刀（和斩味无关），过热状态只要进行蓄能行动就能解除。

CHARGE 字样

当出现提示的时候就要赶快进行蓄能行动了，否则弹刀会非常麻烦。

所有攻击都会弹刀！

蓄能失败

剑击能量如果没有达到一定程度，瓶子是不会发光的，这时进行蓄能行动就会导致蓄能失败，会出现一个很大的硬直动作，类似弩炮和铳枪在没装子弹时射击，所以在进行蓄能行动前一定要确认瓶子是否发光。

▶蓄能行动本身就有若干的硬直时间，如果蓄能失败则会产生更大的硬直。

非但不能存储能量，还会出现大硬直



使用瓶子的攻击



当成功把剑击能量存储下来后，就能在斧模式时用瓶子使出强力的攻击——“属性解放斩”了。和斩击斧一样，属性解放斩也根据瓶的种类而异。

超强力的“高出力属性解放斩”

当连续使用属性解放斩时，就能使出更加强力的终结技“高出力属性解放斩”，这个攻击后，武器会自动从斧模式切换成剑模式。

引起眩晕状态的榴弹瓶

榴弹瓶和弩炮的彻甲榴弹类似，连续攻击怪物的头部可让其陷入眩晕状态，灵活运用能为团队狩猎提高不少效率。



▲用剑击能量使出的属性解放斩非常强力，并且这招打中的部位还会发生小范围的爆炸。

◀集中攻击怪物的头部就能使其眩晕，之后赶快追击吧。

用和武器同样属性的爆发造成伤害的强属性瓶

带有火和水等属性的蓄能斧一般使用强属性瓶，在攻击的同时还会造成相同属性的爆发，给予怪物巨大伤害。

▲和武器相同属性的爆发，观赏性和威力兼备，是对大型怪物的杀手锏。

▲从武器迸发出大量的属性能量，如果是怪物的弱点属性的话，无疑能造成相当大的伤害。



PSV和PS3跨平台轨迹新作《英雄传说 闪之轨迹》再度更新资料，这次为大家带来新的舞台设定、登场角色以及关键词的相关介绍。

文 阿鲁 美编 澄香

相关报道：Vol.200 P96 Vol.201 P32		PSV
RPG	角色扮演	
英雄传说 闪之轨迹		
英雄传说 闪の轨迹		
Falcom	日版	发售日未定
1人	售价未定	对应周边未定



“翡翠公都”巴利亚哈特（バリアハ-ト）

帝国东部克罗依辰州的州都，同时也是四大名门巴雷亚公爵家治理的都市。有着如皇帝住所般的城堡，具有历史的美丽街道非常宽阔。周边是宝石及毛皮的产地，有着许多加工这类商品的职人来往。最近，公爵家公布的大规模增加税收的声明引起了居民的不满。









诺尔德高原（ノルド高原）

帝国东北部，跨越艾森卡尔德连峰（アイゼンガルド连峰）后广阔而险峻的高原地带。自古以来，这里的居民过着游牧的生活，以牧羊与养马维生。虽然帝国和共和国都主张这里的所有权属于自己，但由于严酷险峻的地形导致贸易路线并不发达，因此两国对于这个地方的干涉并没有多严重，但是……

诺尔德的游牧集落（ノルドの游牧集落）



位于高原地带的中心，是盖乌斯的故乡。这里是一个被叫做“盖尔”（ゲル）的移动式居住群落，随季节的变化迁移。很早便与帝国有着很深的联系，与驻守高原的帝国军国境师团有着良好的关系。据传这里是德莱科尔斯大帝年轻时流浪的尽头。





奥洛克斯要塞（オ-ロックス砦）

位于贵族小镇巴利亚哈特东部峡谷地带的巨大中世纪城寨。由尤西斯的家族——阿尔巴雷亚公爵家所管理，引入货物路线加上大规模的改造后变成了一座要塞，貌似为了准备与革新派的对决，领邦军正开始加强军备。

登场角色

艾玛·米尔斯汀
エマ·ミルスティン

17岁

『将心中的想法传达出去的话，就一定能被理解的。』

眼镜和麻花辫是其给人的第一印象，帝国边境出身的拿奖学金的学生。她是Ⅶ组的班长，却在不借助班长的名头下得到了全班人的信赖。由于是平民出身，家庭并不富裕，为了接受更高等的教育，以优异的成绩进入了拥有奖学金制度的士官学院。从祖母那里学到了很丰富的药草知识，在宿舍里偷偷养了猫的样子……





使用武器 魔导杖



菲・克劳塞尔
フィー・クラウゼル

15岁

「……恩，如我所料。」

Ⅶ组的一员，留着一头银色短发的少女。有着像猫一样，在那里都能睡觉的特质。在进入学院之前的经历不明，身材娇小却有着惊人的身体能力，使用的是名为双铳剑的特殊武器。看上去很难亲近实则不然，甚至会一本正经地开玩笑。由于比其他学生小上2岁，因此不太擅长念书，经常让艾玛和阿莉莎进行辅导。

使用武器 双铳剑

艾丽泽・修巴尔茨
エリゼ・シュバルツァー

15岁

「请聆听自己的心声吧。」

比里恩小两岁的义妹，修巴尔茨男爵夫妇的亲生子。留着一头黑色长发，清秀且严肃的可爱少女。1年前就读于帝都的圣阿斯特莱亚女学院。小时候与里恩的关系就像亲生兄妹一样好，但进学校之前对里恩的态度有所改变，让里恩也稍感寂寞。

盖乌斯・沃泽尔
ガイウス・ウォーゼル

17岁

「遵循风和女神的引导——小心前进就是。」

出身于帝国东北部的异乡之地“诺尔德高原”，是个褐色肌肤的高大壮汉，能自由挥舞与自身身高差不多的十字枪。由于老家过着放牧的生活，因此从小就与狼战斗磨练着枪技。作为长兄，盖乌斯备受两个妹妹和一个弟弟的仰慕，在边境之地跟着巡回神父一起接受着日曜学校的正规教育，成绩还不错，在某个帝国军校将的推荐下，从遥远的异乡之地来到了士官学院。

使用武器 十字枪



『质朴而刚毅正是帝国军人的本质——专心致志即可。』

奈特哈尔特少校

ナイトハルト少佐

29岁

使用武器 军用佩刀

调职于帝国正规军第四机甲师团的身材魁梧的军事教官，虽然是个金发碧眼的帅气男性，但有着一本正经且不亲切的性格，在进行教导时毫不留情。对Ⅶ组的班主任莎拉那稍微有点胡来的作为看不过眼，虽然承认对方的实力，但很难接受其生活态度和柔软的教导方法，因此与她起过不少冲突。

路法斯·亚尔巴雷亚

ルーファス・アルバレア

使用武器 骑士剑

『帝国贵族就应该优雅且勇敢——难道不是么？』

27岁

尤西斯的大哥，四大名门阿尔巴雷亚公爵家的接班人。贵族派中知名的贵公子，与“某皇子”并称为社交界的两大话题。对领土的居民并不会表现出高傲的态度，反而是平易近人，不过却有着“身分制度是帝国所必要的”这样的贵族派的信念。在帝国各地的领邦军中有着很高的影响力，貌似正致力于压制革新派的行动。

帝国正规军铁路宪兵队所属的有才能的女性军官，是基利亚斯·奥斯本宰相直属的“铁血的孩子们”中的一人。虽然有着和军人不相称的可爱外貌，但媲美导力演算器的指挥和处理能力以及毫不动摇的意志，能完美达成所有作战行动。这位被称为“冰之少女”的女子也因此受到贵族派的警戒。

24岁

克蕾雅宪兵上尉

クレア宪兵大尉

使用武器 导力铳

“这个地方就交给我们铁路宪兵队吧。”

关键词

圣阿斯特莱亚女学院

圣アストライア女学院

位于帝都，具有历史与传统的、只有贵族子女才能进入的正规女学院。地处大圣堂所在的“塞克特地区”，有着很森严的警备体制。最近也开始接受平民中资产阶级的子女入学，不过数量较少。如今，这里貌似有一位皇族的子女在籍。



埃雷波尼亚帝国军

エレボニア帝国军

由皇帝所统率的埃雷波尼亚帝国的国家正规军队。在塞姆里亚大陆与卡尔瓦德共和国并为最大规模的军队。有着大陆最大的重工业制造商莱茵弗德社以及巨大的扎克森铁矿山为后盾，在近年来达到近代化，拥有20个以上的机甲师团。对于飞行船的运用虽不及利贝尔王国，但正利用豪华飞行客船的技术，开始建造150亚距的飞行战舰，引起了其他国家以及贵族势力的警戒。



铁路宪兵队

铁道宪兵队

在“铁血宰相”基利亚斯·奥斯本的扶持下创立的正规军精锐部队。通过遍布帝国全境的铁路网维持各地的治安，与贵族的领





邦军多有摩擦，双方的紧张关系正在逐渐升级。另外，和同为宰相所设立的“帝国军情报局”有着很紧密的合作关系。

逆転裁判5

《逆转裁判5》终于确定发售日期，同时内容丰富的限量版也开始预定，附送的成步堂手办制作非常精细，喜欢该系列的玩家不可错过，这一次的前线将为大家带来游戏的更多新消息。

文 半夏　美编 澄香

相关报道：Vol.191 P87、Vol.202 P74		3DS
AVG	文字冒险	
逆转裁判5		
逆转裁判5		
Capcom	日版	预定2013年7月25日
1人	售价未定	对应周边未定

王泥喜法介也将在法庭战斗！

之前公布的设定图中王泥喜法介一只眼睛包裹着绷带，而这一次的设定图显示他的双眼正常，在两种状态之间到底发生了什么呢？这个谜团看来只有在游戏中才能解开了。



◀开庭前的一幕，王泥喜只熟悉自称是钢琴家的成步堂，对他穿西装的样子感到新奇。

▲▶经过一年有所成长的王泥喜，依然略显青涩啊。

▲▶发现证人证言中的矛盾，在法庭中大声说出异议，这正显示了他的热血！

在距离本作1年前的事件中和成步堂相遇，加入成步堂万事屋事务所，能够利用手环的力量对证人使用“看透”，从证人的表现中发现事情的真相。



第二话·逆转的百鬼夜行中出现迷之英雄！

在法庭爆破事件之后的第二话的标题是“百鬼夜行”，正如标题所示这是一个集合了众多妖怪的事件。在这次公布的原画中有一个带着冠军腰带，头顶狐狸面具的神秘人物。他的披风显示出和传说中的九尾狐一样的形状，另外和他对决的人物头部被神秘咒符包裹，表情十分怪异，究竟这两个人和事件有什么样的关系呢？

成步堂龙一

成步堂万事屋事务所所长

作为律师活跃的他由于卷入了某个事件而丧失了律师资格，但是为了遵守某个重要的约定，时隔8年重新站在法庭上！



舞台是妖怪热潮爆发的——“九尾村”

第二话中王泥喜和他的后辈新人律师希月心音一起负责调查某个事件。事件发生在由于妖怪热潮的爆发而成为话题性地点的“九尾村”，村内有众多观光客，特别是上图的地点——“妖怪横丁”。这里人挤人非常热闹，两边的商店也摆放着琳琅满目的商品。各种妖怪主题的道具装饰的店铺让人感觉到妖怪力量。

ココネ
やっと見つけました！
探してたんですよー。

◀来到九尾村的王泥喜和希月心音。第二话玩家将成为王泥喜负责搜查证据。

在古旧的宅子中遇到的是头上贴着咒符的女佣！



被误认成头顶长角的妖怪……



▲在九尾村打探消息的王泥喜总是会遇到一些怪异的人物，这个大叔的发型就十分诡异，被误认为是头上长角的妖怪。



对手是前代从未出现过的犯人检查官！

从监狱中出庭的犯人检察官

夕神迅

在第二话中和王泥喜对决的检察官双手被枷锁捆绑着，他正是犯人检察官夕神迅（日语音读同扭曲神）。他居然是因为杀人罪而入狱的，但同时也是检察官。虽然是很难以置信的事情，但这也体现了本作的主题之一“法律界的扭曲”。面对着能用心理学看透对手的强敌，王泥喜究竟能否取胜？

『……呵呵。在法庭上也是能将人斩杀的，用那把名为证据的太刀』。

▲成步堂和心音似乎都知道夕神检察官，是否有过对决不得而知。

似乎是法律界有名的危险人物？

虽然因为杀人罪而在服刑，但是接受了检士局的指名，作为检察官站在了法庭上。他的这个奇怪身份以及他总在法庭上引发问题，造成法律界的扭曲，使他被称为“扭曲检察官”。擅长运用心理学的法庭战术。

用压倒性的迫力给对手施压！

从监狱到法庭！检士局指定的这个男人背叛了法律？

▲登场时刻意背对着王泥喜，转身之后用极具威慑力的语言对王泥喜进行威压，这正是夕神检察官的心理战术？

读取对手的想法并进行攻击！

随心所欲地操纵对手



▲►夕神检察官时而冷静时而施加高压的态度动摇着对手，在对他感到恐惧的时候就是中了他圈套的时候。

▲►摆出威慑态度的夕神检察官，而王泥喜则显出畏惧的表情，连标志性的前发都垂了下来，这之后对证人的询问真的没问题吗？

面对使用"心理操纵"的夕神检察官王泥喜将会……

开始询问证人，但是被夕神检察官控制的王泥喜依然显出十分畏缩的样子，看到这样的王泥喜，心音对他讲述了夕神检察官使用的"心理操纵"的原理，听了这一切的王泥喜能否摆脱检察官的阴影呢？



◄被夕神检察官的气势压倒，显得胆战心惊的王泥喜。





全新的证人角色



▲说着可疑证言的证人，说话时喜欢摆出一副正义的伙伴的姿态是他的特点。

心音的当头棒喝！



▲心音认为夕神检察官的心理操纵是使用心理学的战术。

限定期间DLC免费下载！

作为《逆转裁判5》的早期购入特典，在指定期间内DLC将免费开放下载，DLC内用包括前代中成步堂的西装、王泥喜法介的私服、希月心音的水手服。免费下载时间由2013年7月25日到2013年8月15日，从8月16日开始将变为收费下载，想要入手的玩家可要趁早了。



►穿着蓝色西服的成步堂被粉丝们所熟悉，头发也像前几作中一样！

首次公开王泥喜的私服



►白色的T恤搭配红色的夹克，十分休闲的感觉，王泥喜果然喜欢热血的颜色呢！

心音变身为女子高中生！

◄展现心音活力的一套衣服，从裙边能稍微看到一点肚子，这也是萌点之一哦。

文 半夏　美编 Juxi



MUG	音乐	3DS
初音未来 未来计划 2（暂名）		
初音ミク Project mirai2（　）		
SEGA	日版	预定2013年秋
1人	售价未定	对应周边未定

2012年初音携众V家角色，登陆3DS平台，本作是时隔一年的续作，角色依然可爱，歌曲焕然一新，新的触摸玩法也等着玩家尝试，就让我们一起看一下游戏最新消息吧。

初音未来



粘土人是什么？

粘土人日文原文ねんどろいど，是日本模型公司GoodSmileCompany于2006年开始推出的一个Q版可动人偶系列。各种动漫角色化身Q版模型，粘土人大多头大身小，非常可爱，充满治愈感，同时可以彼此换脸、部分小部件可以通用的设定，使其产生无限的可能，也在手办爱好者之间迅速窜红。前作《初音未来与未来之星 未来计划》中角色就是以粘土人为原型的。

由圆滚滚超可爱的

初音主演的最新作！

触摸和按键，两种游戏方式！

在本作的节奏模式中收录的所有歌曲，都可以使用触摸或按键两种操作方式。触摸模式中需要配合上屏标记，使用触控笔点击下屏对应颜色，如果有箭头标志还需要按照箭头方向滑动，按键模式则是按下和上屏幕按键一致的按键。两种模式都可以选择不同的难易度，让不擅长节奏游戏的玩家，到节奏游戏的能手都能体验到游戏的乐趣。另外和前作一样，本作中所有歌曲均收录完整版。

触摸模式



按键模式







巡音流歌



▲由不可思议的形状组成的谱面，需要同时按下两个按键。

KAITO

尽情观察在房间中自由活动的角色！

前作中大受好评的角色房间本作中同样收录，在进行节奏游戏之余可以在这里尽情观察角色生活，当满足一定条件时还能更换房间主题，究竟能看到角色们怎样可爱的举动呢，令人十分期待！









◀除了初音之外其他角色的房间也能自由进入，去观察喜欢的角色们吧！



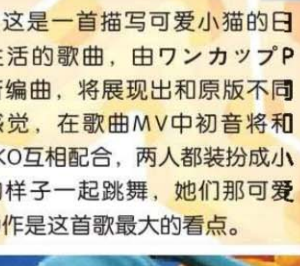
MEIKO



子猫のパヤパヤ

Music & Lyrics by ワンカップP





这是一首描写可爱小猫的日常生活的歌曲，由ワンカップP重新编曲，将展现出和原版不同的感觉，在歌曲MV中初音将和MEIKO互相配合，两人都装扮成小猫的样子一起跳舞，她们那可爱的动作是这首歌最大的看点。





团团转的双人舞蹈



服装
子猫のパヤパヤ
设计者：ワンカップP

可爱的人气歌曲



收录曲



ドレミファロンド

Music & Lyrics by 40mP

这是一首谁都能朗朗上口、曲调欢快明朗的歌曲，由たま先生制作的原创动画也将3D化收录在游戏中，初音换上了非常可爱的制服系服装哦。



服装
ドレミファロンド
设计者：たま

只要歌唱就能带来欢笑！

▲►歌曲PV中将会出现初音、小鸟、小狗甚至巨人！敬请期待吧。









▲▶初音跳舞的舞台是前作OP中的房间，舞台中的各项小道具都十分可爱。

收录曲



Music & Lyrics by DECO*27

《初音未来与未来之星 未来计划》的主题曲《ゆめゆめ》也将收录在本作中，前作中收录的是动画PV，在本作中将会由粘土人初音亲自舞蹈。圆滚滚的她会进行各种可爱的动作，连表情也很犯规！



服装
ゆめゆめ
设计者：akka

完整收录！

可爱得令人恨不得捧在手心 樱初音服装也将登场！

由人气原型师设计的樱初音造型，在粘土人粉丝中受到极大好评，本作中将收录这件服装。淡淡的粉红色让初音有一种说不出的可爱，头发上和耳机上都装饰着樱花图案，身后的蝴蝶结更是一颗红得鲜艳欲滴的樱桃。这么可爱的初音，一定要在房间中尽情观察她的动作！





唤来春天的电子歌姬！



新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

超极限·真巨人狩猎！





PSV 仙境传说 奥德赛 ACE

ラグナロク オデッセイ エ–ス

◆GungHo◆ACT◆发售日未定◆日版

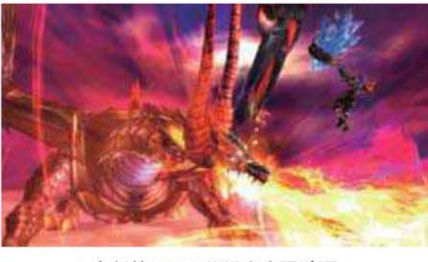
以著名MMORPG改编的《仙境传说 奥德赛》算是PSV上首款狩猎类游戏，借助PSV的强大机能以及自由的联机系统，该作最终取得不错的销量。如今GungHo再接再厉，推出强化资料版《仙境传说 奥德赛 ACE》。

游戏继承了前作的所有基础内容，故事以北欧神话“诸神的黄昏”之后的世界为背景，玩家扮演的佣兵以守护人类为目标，向各种巨人和怪物发起挑战。玩家可以扮演剑士、魔法师等职业，根据任务情况还可以在准备阶段自由更换，以应对各种情况，游戏最大支持4人联机，合理的职业搭配可以发挥团队的最大实力。此外本作还会同时推出PS3版，虽然目前官方暂时并没有表示PS3版能否与PSV版跨平台联机，不过我们也不妨期待一下。

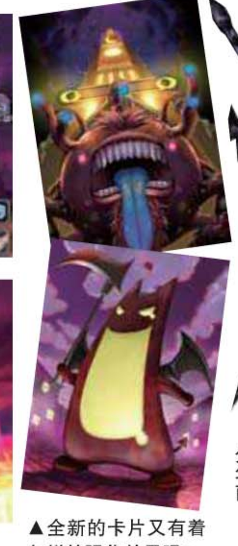
充满速度感的爽快战斗依然是游戏的一大特征，不仅在地上，玩家甚至可以一跃而上从空中展开攻击。《仙境传说 奥德赛 ACE》在前作基础上加入了三个新系统，包括进一步提高动作性的ACE技能系统，可以无限挑战的新关卡世界树之塔，以及具有成长能力的奇迹武器系统等内容，让游戏要素更加丰富。玩过前作的同学是否对当时的音乐印象深刻呢？和前作一样，游戏的音乐由曾负责《最终幻想 水晶编年史》以及《陆行鸟的不可思议迷宫2》的谷冈久美担当，因此本作的音乐同样值得期待。

（文：酷洛洛）





▲全新的BOSS貌似实力强劲呀。



▲全新的卡片又有着怎样的强化效果呢？



▶本作的新服装同样十分华丽。

消除、战斗、收集！





3DS 智龙迷城Z

パズドラZ

◆GungHo◆PUZ◆预定2013年冬◆日版

《智龙迷城》是目前日本最红的手机游戏，近日宣布即将移植到3DS平台。游戏规则十分简单，就是普通的方块消除，消除的珠子将成为战斗力攻击迷宫中的敌人。制作方在这个看似简单的基础上增加了属性相克的概念，每种颜色的珠子对应一种属性，属性间彼此相克，玩家的宠物和遇到的敌人都有属性，合理配置队伍挑战不同副本增加了游戏的乐趣。

在迷宫中击败怪物有一定几率获得怪物卡片，怪物有各种各样的能力和丰富多彩的造型，越困难的迷宫越容易获得稀有怪物，吸引玩家不断探索。3DS版中原本一动不动的怪物都变得可以做出各种动作了，外形也更加华丽。另外在迷宫中还会产生分岔路，可以选择一个方向前进。手机版中的吸金道具“魔法石”被取消，玩家可以安心进行游戏。

（文：半夏）

▲同种颜色的方块三个连在一起就可以消除。



▲怪物的造型十分华丽。



▲3DS版追加使用各种条件过关的模式。

四天王梦幻对决！



3DS 美食的俘虏 暴饮暴食大作战

トリコ　グルメガバトル!

◆NBGI◆ACT◆预定2013年7月4日◆日版

“《美食的俘虏》系列”第一款对战游戏登陆3DS平台。本作是支持最大4人混战的乱斗ACT，不仅拥有系列最多的登场角色，战斗场景也全部出自原作，还原了里面的各种机关设置，当然还有原作中熟悉的怪兽们登场，与玩家们一起闹翻天。

该系列的关键词一向是“食材”，本作虽然是乱斗ACT，但食材的重要程度依然极高。玩家操控的角色吃掉食材后就能增加卡路里槽，并获得各种各样特殊的效果。消耗卡路里槽，就能够使出强大的必杀技，掌握战局的优势。获得食材的方法多种多样，可以狩猎场景中出现的怪兽，将它们作为食材食用，也可以寻找宝箱，里面说不定就放着珍贵的食材。找到食材后也不必立刻进食，可以储存起来，在关键时刻再进行食用，战术也有更多变化。而特殊食材更是需要特殊的方法才能获得，当然效果也更加强大了。

（文：白菜）



▲美食四天王梦幻战斗！阿虏的必杀技正在攻击其余三人？



▲除了战斗角色外还有辅助角色登场。小松的辅助能力是卡路里槽全回复！

“我是你惟一的选择，这就是主人公补正！”

光环音乐视频收录

PSV 神次元偶像 海王星PP

神次元アイドル ネプテューヌPP

◆Compile Heart◆AVG◆预定2013年6月20日◆日版



以主机拟人为主题的“《海王星》系列”登陆掌机平台，这次游戏类型从角色扮演换成了文字冒险，如果你喜欢萌系而又对游戏圈的商战较感兴趣，可关注本作。主人公海王星的原型是SEGA公司的架空主机（年纪稍长的玩家应该知道土星主机），而一同登场的同伴，则有索尼、任天堂和微软的当家主机和各自的掌机，这些主机都被拟人化为性格各异、外表可爱的美少女，玩家则要扮演游戏业界的经纪人，从四位女神选择其一培养成顶级偶像，获得世界第一的信仰率。

游戏玩法与《偶像大师》较为相似，安排女神每天的活动，增加其FANS数，当然也要适当地穿插休息娱乐，以释放女神的压力。满足一定条件后能与角色之间触发特殊事件，这是提升女神状态的好机会，并可连锁触发其他事件。经过层层训练，最后就要女神登台，载歌载舞地通过演出来提升信仰占有率，曲子、服装和表演方式均可自由选择。

（文：胧月）



▲过分训练虽然能提升女神的各项能力数值，但也会因压力提升而带来不良影响。



▲小巧的白色之星和巨乳的绿色之星分别代表任天堂和微软（开门，查水表）。



▲演出的中途也需要操作方向键和功能键，功能键的作用似乎是启动舞台特效。

国夫与阿力的全新热斗上演！





3DS 热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲

热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲

◆Arc System Works◆ACT◆预定2013年8月8日◆日版

继《热血硬派国夫君 特别版》和下载游戏《阿力传说》之后，3DS平台即将迎来“《热血》系列”的又一款新作品。本作是系列的正统续作，故事模式的剧情由原作者岸本良久监修，以池袋、新宿、涩谷为主舞台，描绘了国夫等人与关东狮子联合间的激斗。以往作品中并肩作战过的同伴、作为反派的角色们也都会登场，玩家可以与他们组成搭档共同对抗强敌。

系列传统的简单操作和喧哗的格斗技巧尽皆得到保留，下屏幕还会显示各个角色的必杀技出招，非常方便玩家。游戏新增了“俱乐部活动”模式以及“淘汰赛格斗”模式，前者是使用各种必杀技的躲避球战斗，后者则是聚集了系列历代人气角色的爽快乱斗。本作对应下载游戏功能，支持1卡4人联机，供玩家与同伴们尽情享受乱斗的乐趣。

（文：苍穹）



▲金钱和升级要素的健在，相信能保证游戏的耐玩度。



▲就连跑动姿势都重现了FC版《热血躲避球》的风采。



▲4人大混战的“淘汰赛格斗”，后面的围观群众尽皆是美少女。

将来历不明的“胖次”物归原主吧！



PSP

萝球部 秘密遗失物

ロウきゅーぶ！ ひみつのおとしもの

◆角川Games◆AVG◆预定2013年6月20日◆日版

本作由同名动画改编，是该系列的第二部作品。在游戏中，主人公长谷川昴作为慧心学园女子迷你篮球部的教练参加了秋季合宿，期间却不断意外地获得内裤，于是将这烫手的东西在队员们没有发觉的情况下送还回去就成为了玩家的重要任务。

游戏分为昼、夜两个阶段。白天又分为练习和自由时间两部分，练习可以提高成员们的练习度（TP）和疲劳度（SP），练习度与好感度挂钩，而疲劳度越高，晚上潜入的时候就越不容易被察觉；自由时间部分则由玩家选择与特定成员对话触发剧情，在剧情中主人公会意外得获遗失物，接下来就是晚上归还遗失物的环节了。归还时需要确认成员、背包的位置以及用于逃脱的窗口的位置，之后制定严密的行进路线和作战计划，在不被成员发现的情况下将遗失物放回她们的背包里。昴每次能持有的遗失物有限，因此想要归还所有遗失物就需要在作为同伴的竹中手里进行补充。当然，在成员们的房间里行动时势必会引起她们的注意，一定要在被她们察觉之前完成任务并顺利离开才行。作为绅士的你能顺利归还所有的遗失物吗？

（文：阿鲁）



▲与指定女主角触发对话后会意外获得遗失物。



▲观察房间构造以及成员们的动向，然后制定严密的作战计划。



▲在归还遗失物时一定要小心别被人发现了。

玩家化身成为海豹宝宝？！





3DS

海豹宝宝 快乐甜蜜农场

まめゴマ はっぴー！ スイーツファーム

◆日本Columbia◆SLG◆预定2013年7月4日◆日版

“《海豹宝宝》系列”的最新作以交流型游戏在3DS登场，这次玩家不再是养育海豹宝宝，而是要作为海豹宝宝在游戏的世界里大展身手。故事从点心王国被喜欢恶作剧的恶魔海豹盯上展开，为了阻止它，立志成为点心师的主人公要和失去魔法的天使海豹一起，通过点心来让王国的居民们感到幸福，从而收集微笑之心，这样就能让天使海豹恢复魔法与恶魔抗衡，拯救王国的危机。游戏的玩法很简单，玩家需要在王国的各个区域内进行探索，寻找制作点心的材料，把做好的点心交给居民就能获得微笑之心。另外在游戏中还能获得各种饰品，用来给自己的海豹宝宝打扮，同时使用AR卡还能为打扮好的海豹宝宝拍照。

（文：乌冬）



▲看来天使海豹和恶魔海豹是老相识。



▲点心的材料也可以通过自己栽培获得。



▲收集好材料就可以制作点心了。



文 crazyjojo 编 苍穹 美编 sienna

TAB	桌面・卡片	PSV
扩散性百万亚瑟王		
扩散性ミリオンアーサー		
Square Enix	日版	2013年4月11日
1人	免费	无对应周边

《扩散性百万亚瑟王》（下文简称MA）是SE继《混沌之戒》之后，又推出的一款面向iOS以及Android平台的原创游戏，近期移植的PSV版下载是完全免费的（目前仅日服提供）。本作的剧本由《魔法禁书目录》的作者镰池和马负责，故事讲述的是拔出石中剑、成为王之后的亚瑟在仙女和属下骑士的陪同下保卫不列颠，驱逐外来的侵略者。玩家要在初始三个阵营的亚瑟王中选择一个，三个亚瑟王会经历完全不同的战斗历程。

系统介绍

操作

由于本作的前身是手机游戏，所以在操作上基本继承了手机游戏的特点，非常简便。按键基本上只是个快捷指向作用，大部分时候直接触摸操作即可。

按键	作用
方向键	移动选择光标
○	进入探索秘境界面 / 确定
×	进入合成、卖却界面 / 返回
□	进入卡组编辑界面
△	进入排位战界面 / 查看玩家情报

基本系统

进行方式

游戏的基本进行方式，是通过探索秘境来积累经验、金钱，并不断收集卡片、强化自己的卡组。在探索过程中玩家会遇到特定的妖精或强敌，击败它们也可以得到奖励。除了探索外，游戏还有丰富的主线剧情和支线剧情供玩家游玩，主线剧情有很多BOSS战，获胜后也有奖励，而支线剧情则要收集到对应的卡片才能开启（拿到后卖掉卡也没有关系），其中包含着大量欢乐的对话。此外，官方还会不断推出各种活动，这些活动大都设有很丰厚的奖励。玩家的最

终目的就是完成自己的理想卡组，成为最好的亚瑟王。

AP 和 BC



通过探索、战斗积累的经验值，能够提升玩家的等级，而玩家等级则与 Action Point（以下简称 AP）和 Battle Cost（以下简称 BC）这两个重要数值挂钩。绿色的 AP 是玩家的探索点数，在秘境中每探索一步，都需要消耗相应的点数，越高等级的秘境消耗的 AP 越多，AP 每三分钟回复 1 点；红色的 BC 则是战斗点数，表示玩家在战斗中所能使用的最大卡片总值，每张卡都有自己的 COST 数值，战斗时使用的卡片 COST 总值不能超过玩家的 BC 总数，同时战斗结束后不管胜利还是失败，BC 都会直接消耗掉所用卡片 COST 总值，BC 每一分钟回复 1 点。

玩家每升 1 级就可以得到 3 点点数来随意分配给 AP 或 BC（50 级之后升级加 2 点），同时每加一个好友也能得到 3 点（30 个好友为上限），而每删除一个好友则会从两项里较高的那项中减去 3 点。具体如何合理分配二者笔者会在后文提到。

卡片要素



卡片是《MA》的灵魂，牌面左上角的图标表示所属势力、★数表示卡片的稀有度，此外还有 4 项基本数值：HP 即为卡的生命值；ATK 指卡的攻击力；COST 表示此卡上场时所要消耗的 BC 点数；LV 则是卡片的强化等级（具体后文介绍）。每张卡片还有自己的独有技能，技能的效果包括攻击力增加、HP 回复等，不少技能的名字不同但效果类似。卡片技能都有一定的发动几率，并不是满足了条件就一定能够发动。

战斗系统



本作的战斗类似 RPG 采用回合制，玩家设置好卡组后就会自动进行，每排卡轮流攻击。在战斗中可以发动卡片各自的技能和卡组之间的特殊 COMBO，每排卡组一次只能发动一张卡片的技能，每张卡片的技能在一次战斗只能发动一次，总 HP 先消耗完的一方为判负。战斗失败了在游戏中没有什么惩罚，只不过失去的 BC 不能恢复。

SUPER

在战斗中，卡片 HP 的右侧会有一条绿色的 SUPER 槽，每排卡片战斗一次该槽 +5%，积蓄到 100% 时就能发出必杀，即 SUPER 攻击。SUPER 攻击是玩家当前卡组全体输出一次，所以卡片越多、SUPER 攻击越强力。

COMBO

玩家排出的卡组按特定的人物和阵营，或者满足一些条件时就能触发 COMBO。COMBO 能提升卡组中全部卡片的基础能力，比如增加 HP 和 ATK。在手机版中 COMBO 除了固定女性角色、技巧之场这些是必定发动的外，其他是按一定概率发动的，而在 PSV 版里 COMBO 基本都是必发动，

不过还是有少量 COMBO 存在发动几率。

下面列举一些常用的 COMBO 条件和效果给读者们参考，**“アサルト”、“テクニカル”**和**“マジック”**是卡片的隐藏属性，并不能直接查看。由于 PSV 版的卡片还在陆续解锁中，故下表中的COMBO并不完全，而由两三张特殊卡片组成的固定 COMBO，如“试作型**ヴォ－ティガ－ン**”+“特殊型**ロウエナ**”→**“ディスティニ－リンク”**由于篇幅所限也就不逐一列举了。

名称	条件	效果
剑术の城	玩家的阵营为剑术之城	该阵营卡片的最大 HP+5%
技巧の场	玩家的阵营为技巧之场	该阵营卡片的最大 HP+5%
魔法の派	玩家的阵营为魔法之派	该阵营卡片的最大 HP+5%
ラッシュコンボ	卡组卡片 4 枚以上	最大 HP+10%
ラッシュコンボ・ライズ	卡组卡片 8 枚以上	攻击力&最大HP+20%
ラッシュコンボ・クラウン	卡组卡片 12 枚	攻击力&最大HP+30%
プリンスコンボ	男性卡片 6 枚以上	最大 HP+5%
プリンスコンボ・ライズ	男性卡片 9 枚以上	攻击力&最大HP+8%
プリンスコンボ・クラウン	男性卡片 12 枚以上	攻击力&最大HP+12%
プリンセスコンボ	女性卡片 6 枚以上	最大 HP+5%
プリンセスコンボ・ライズ	女性卡片 9 枚以上	攻击力&最大HP+8%
プリンセスコンボ・クラウン	女性卡片 12 枚以上	攻击力&最大HP+12%
アサルトコンボ	剑术之城的卡片 4 枚以上	最大 HP+8%
アサルトコンボ・ライズ	剑术之城的卡片 7 枚以上	最大 HP+15%
アサルトコンボ・クラウン	剑术之城的卡片 10 枚以上	最大 HP+25%
テクニカルコンボ	技巧之场的卡片 4 枚以上	最大 HP+8%
テクニカルコンボ・ライズ	技巧之场的卡片 7 枚以上	最大 HP+15%
テクニカルコンボ・クラウン	技巧之场的卡片 10 枚以上	最大 HP+25%
マジックコンボ	魔法之派的卡片 4 枚以上	最大 HP+8%
マジックコンボ・ライズ	魔法之派的卡片 7 枚以上	最大 HP+15%
マジックコンボ・クラウン	魔法之派的卡片 10 枚以上	最大 HP+25%
フェアリ－コンボ	妖精阵营的卡片 6 枚以上	最大 HP+10%
フェアリ－コンボ・ライズ	妖精阵营的卡片 9 枚以上	最大 HP+20%
フェアリ－コンボ・クラウン	妖精阵营的卡片 12 枚	最大 HP+30%
アサルトフォ－ス	“アサルト”属性的卡片 4 枚以上	攻击力 +6%
アサルトフォ－ス・ライズ	“アサルト”属性的卡片 6 枚以上	攻击力 +8%
アサルトフォ－ス・クラウン	“アサルト”属性的卡片 8 枚以上	攻击力 +11%
テクニカルフォ－ス	“テクニカル”属性的卡片 4 枚以上	攻击力 +5%
テクニカルフォ－ス・ライズ	“テクニカル”属性的卡片 6 枚以上	攻击力 +8%
テクニカルフォ－ス・クラウン	“テクニカル”属性的卡片 8 枚以上	攻击力 +11%
マジックフォ－ス	“マジック”属性的卡片 4 枚以上	攻击力 +5%
マジックフォ－ス・ライズ	“マジック”属性的卡片 6 枚以上	攻击力 +8%
マジックフォ－ス・クラウン	“マジック”属性的卡片 8 枚以上	攻击力 +11%
ナイトコンボ	“第二型”的卡片 6 枚以上	最大 HP+8%
ナイトコンボ・ライズ	“第二型”的卡片 9 枚以上	最大 HP+15%
ナイトコンボ・クラウン	“第二型”的卡片 12 枚以上	最大 HP+25%
サポ－トコンボ	“支援型”的卡片 6 枚以上	最大 HP+8%
サポ－トコンボ・ライズ	“支援型”的卡片 9 枚以上	最大 HP+15%
サポ－トコンボ・クラウン	“支援型”的卡片 12 枚以上	最大 HP+25%
レジェンドコンボ	“特异型”的卡片 6 枚以上	最大 HP+10%
レジェンドコンボ・ライズ	“特异型”的卡片 9 枚以上	最大 HP+17%
レジェンドコンボ・クラウン	“特异型”的卡片 12 枚以上	最大 HP+27%



菜单介绍

系统菜单



菜单项目	功能介绍
友达检索	随机出现其他玩家的资料，也可输入固定的 ID 寻找朋友，再向想加为好友的玩家发出申请
プレイヤ－情报	玩家自己的基本情报，包括等级、还差多少经验值升级、因子战战绩和 SUPER 槽，并可以编辑问候语和查看问候记录
最新スト－リ－	进行主线故事剧情的游玩，之后可以自由查看玩过的剧情
サブスト－リ－	进行分支故事剧情的游玩，之后可以自由查看玩过的剧情
妖精选择	查看自己和好友的妖精战斗记录，并领取奖励，奖励保留 1 周
对战履历	可以查看自己和其他玩家 PK 的记录，并能查看到自己的因子碎片是否被抢走
ランキング	查看各种排行榜，包括因子战和官方活动等
オプション	可以调整各种选项，包括 BGM 音量大小等
アイテム	查看自己的 AP 回复药水和 BC 回复药水等道具的剩余数量，也可以在此使用
カ－ド コレクション	卡片图鉴，用于查看自己拥有过的卡片的详细资料
因子一览	查看自己拥有的每种因子碎片的具体数量
ヘルプ	进入《MA》的官网查看帮助文档
お知らせ	进入《MA》的官网查看官方的各种通知，包括活动公告
フレンド招待	可以看到自己的招待码，并邀请好友来玩游戏，达成一定数量的招待可以获得特殊卡片

主界面菜单



下面从上往下介绍位于游戏画面右侧的主菜单功能。

转蛋（ガチャ）

玩家可以使用转蛋券(ガチャチケット)进行抽卡，能够获得一张 3 星以上的卡片，运气好的话甚至可以抽到 6 星的 SR+ 卡。在此也可以消耗羁绊点进行转蛋，羁绊点可以通过完成剧情、秘境踏破、给好友发信息或参与官方活动等方式获得。羁绊转蛋基本只能得到 3 星以下的卡，虽然转出一开始照顾玩家的 5 星看板复制妖精的可能性不是没有，但几率非常低。此外，在这里还能消耗 MC 进行转蛋，MC 需要花钱购买，3000 日元可以进行一次 11 连抽。其实就是砸钱抽卡，即通常我们说的课金。

探索及妖精战斗



探索及妖精战是游戏的一个主要进行方式，主线外基本就靠这个来拿战斗奖励了。探索分为基本秘境和活动秘境，基本秘境大多层数比较多，遇敌率相对不高，除了能打到钱和卡外，还能拿到一些因子卡的碎片；而标有“EVENT”字样的都是官方开放的活动秘境，这里的遇敌率会根据活动的内容进行调整，除了能拿到卡和钱外，还有活动资源可拿，达成活动所设置的条件更有丰厚的奖励。探索秘境所需的 AP 有所差异，越深层消耗的 AP 越多，所以要合理分配。

在探索秘境的过程中如果发现妖精或强敌就能立刻开战，纵使战斗失败也没有关系，玩家的好友能看到自己的妖精战斗记录，在主界面的左上角也会有“妖精出现中”的字样，点击可以在那里继续与妖精展开战斗，妖精的 HP 并不会回复，但有 2 个小时的时限，超时它就会逃走。合力击倒妖精后可以得到卡片奖励，由于妖精发现者是固定的 2

张卡片奖励，杀掉妖精者也是 2 张卡片奖励，故一般没有必要强杀自己发现的妖精，让给好友补刀更好，若是为了拿活动资源的话就另说了。自己攻击过别人发现的妖精但没有杀掉的话，之后也可以得到 1 张卡片奖励。

因子战（バトル）



类似其他网游的 PK 战，在因子战中战胜其他玩家的卡组就可以抢夺别人的因子碎片。由于因子战中玩家方是固定先攻的，故以较高的 SUPER 槽出战有不小的优势。对手的出场卡片视他当前卡组而定，不一定是满 BC 的卡组一起上的，所以最大 BC 只是参考。因子战的对手是随机的，可以多刷几次，尽量选择最大 BC 低的对手，同时注意看对手的队长，挑队长不是强卡的优先挑战。因子战的主要目的是抢夺因子碎片，碎片凑齐了之后就能得到一张特定卡片，碎片除了通过因子战获得外，探索基本秘境也可以得到，不过只能获得最多 6 块碎片。虽然凑齐 9 块因子碎片后获得的是特殊卡片，但目前没有什么非常强力的，战斗的排名也暂时没有对应奖励，故玩家有空闲 BC 时进行因子战就好，不用投入太多。

合成卖却



卡片升级的核心系统，“强化合成”主要是把没有用的素材卡片（俗称狗粮）喂给要升级的目标卡片累积经验值，卡片等级越高、经验值就越多、合成费用也越高，合成费用只与卡片的等级有关，与稀有度无关。卡片从低等升高等所需的经验是固定的，跟卡片的稀有度也无关，一般来说，卡片过了 50 级后每升一级就要 3000 以上的经验，过了 80 级则要 4900 以上的经验。由于 PSV 版目前没有开放经验双倍日，所以尽量不要用高等级的同张卡去喂低等级的同张卡。卡片里还有一种特殊的超级狗粮，COST 高达 99 但 ATK 和 HP 都只有 1，看上去像个恶意卖萌的笨蛋，实际上在强化合成时能够提升丰厚的经验值。

由于游戏设定同种卡片在战斗中只能用 1 张，故获得多张同种卡片时就可以拿来进行同种强化，每强化一次可以增加 10 级卡片的最高等级上限，这就是“限界突破”。限界突破是有次数限定的，通常说的“1 破”、“2 破”就表示卡片限界突破了 1 次、2 次，达到最高等级上限的卡叫“满破”。卡片的最高突破等级上限和稀有度有关，一般情况下，4 星卡最高等级可以到 70，5 星卡最高等级可达 90，6 星卡则可以达到 100 级。卡片中还存在一种特殊加工版卡片，也就是通常说的“闪卡”，它们的辨认方式主要看初始能力数据和卡片的背景，初始 ATK 和 HP 的尾数不是 0、而是不规则数字的话就是闪卡，背景亮闪闪也是闪卡的特征之一。闪卡除了初始能力数据更强外，等级上限也比一般卡片多 10（即突破次数多 1），比如 5 星闪卡的最高等级上限为 100 级，而 6 星闪卡就能达到 110 级。PSV 版的卡片的初始等级上限基本都相当于手机版 1 破或 2 破的等级上限，所以 PSV 版卡片的所需界限突破次数也相对要少一点。

除了“强化合成”外，界面中间的“进化合成”是通过特定卡片的组合出特殊卡片，由于目前能特殊合成的卡片并不是很多，而且费用不菲，所以暂时没有进化合成的必要。最后一项就是卖卡换钱，卖卡最合算的方式是 1、2 星的 1 级卡一张张单独卖，等级高了反而总值卖得更低。

商店（ショップ）

在《MA》的官方商店购买AP、BC的回复药，或是购入保护因子碎片的假卡，当然都需要课金。“假卡（フェイクカード）”的作用是在因子战斗中能保护碎片，以免被其他玩家夺走，但仅限一次。

故事模式（ストーリー）

可以进行故事模式的游玩。主线剧情需要玩家等级达到要求才能进行，除了故事不错外还有战斗，战斗获胜的奖励比较丰厚而且经验不少；支线剧情则需要玩家拿到特定的卡片才能逐一开放，大多是对卡片一些个性特点的补充，剧情都颇为欢乐。

游戏心得

加点心得

AP和BC都是非常重要的数据，但是二者中BC比AP更为重要，因为其代表玩家的战斗力，越到后期BC的重要性体现得越明显。初期由于需要经验值来升级，所以可以多加一些AP，但是不要加得太高，20级前AP控制在50～60左右就可以了；30级时AP控制在60～70左右；即使到了高等级阶段AP也不建议超过90，一般控制在80左右。BC多的好处显而易见，整体战斗力强，强力单排卡组也可以出战多次，打得多钱和经验也就更多。AP多虽然也有不少好处，比如在需要探索的活动期间能够收获较多的活动资源，不过跟高BC的收益相比还是稍少一些。

卡组心得

在《MA》的战斗里，有两种最主要的卡组配置思路：第一种是上尽可能多的卡，拉高总卡组双围的同时尽可能多地组成COMBO，依靠加成和整体战斗力进行输出——这种打法的好处是HP高、COMBO多，持久战斗力很不错，能够给予敌人稳定的输出。缺点是BC消耗太大，回复时间较长，同时由于有时为了针对性地组成COMBO，导致4个排组战斗力不均衡，甚至出现头重脚轻的情况，反而降低了攻击力；第二种思路是只上少数的精英卡组进行多次伤害输出，比如只上一排最强的3张卡，根据本作的战斗系统，如果玩家只有1排卡组那么就一直是这排卡组输出，如果有三排就要等三排都轮过一次才再到第一排攻击——这种打法BC消耗相对较少，回复较快，短时间内的极限输出能力强，缺点是对玩家的卡片要求较高，至少需要有3张强力卡片，同时HP较少，持久作战能力一般，也没有什么COMBO来支持，并且SUPER攻击力比较低。

从上面可以看出，两种思路都有各自的优缺点，相对来说第一种思路更适合前期战斗，第二种思路更适合玩家后期有了强卡后的战斗以及对妖精补刀。卡组除了选择COMBO外，还要注意安排看是否适合卡片发动自己的特技，比如常见的5星锁姬，她的技能效果是首位攻击时攻击力上升，那么就一定要放在第一排第一位的位置，否则就不会发动特技，同样如果有HP越低攻击力越大的技能，卡片就要放在卡组的末尾才更合适。根据系统，同一排的3张卡如果都满足条件且都满足了发动技能的概率，那么先发动技能的肯定是第一张卡，所以同一排内的卡片技能发动率高的卡应尽量放在前面，这叫压制技能，可以让技能发动率高的卡先出手，达到尽量短回合内输出的目的，不过有时也可以用这个方法特意压制发动率高的卡片。



探索心得

探索时要注意自己的AP总值和所探索的秘境层级要消耗的AP的比例，比如当前

有60的AP，那么探索消耗3～6的秘境都比较合适，最好一次把自己的AP都用干净。探索时要优先探索标有EVENT字样的活动秘境，因为其往往有时间限制。遭遇妖精触发战斗后如果BC不足，不需要急着战斗，换张COST低的卡打一下就好，这样自己的好友就可以看到这只妖精，如果不开战的话其他玩家是看不到的。

强化卖卡心得

《MA》的设定是吃高级的卡经验会减少，素材卡等级越高，减少的经验也就越多，比如一张LV2的卡所得到的经验肯定要比2张同样的LV1卡要少。再加上PSV版目前并没有开放经验翻倍日，所以尽量不要吃高等级的卡，尤其是同种的高等级卡，当然实在需要升级了也没办法。游戏的卖卡系统同样如此，虽然高等级的卡卖价较高，但实际上总的钱数是不断减少的，卖一张LV2的卡所得的钱也肯定比卖2张同种的LV1的卡少。理论上来说最划算的方式是LV1的卡一张张吃、一张张卖，不过这是不太可能的，因为游戏里有自动合成的设定。1、2星的卡由于所加的经验并不多，所以建议大家把1、2星的卡卖了积累资金。

奖杯介绍

奖杯总数	14	铜杯	11	银杯	2	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	1个月以上
在线奖杯	14
最少通关次数	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作没有白金奖杯，不过奖杯本身的难度不是很大，但是由于有着登录全勤和SS卡组这2个奖杯，所以需要的时间跨度比较长，而且还需要一点运气。



SUPER RARE



取得条件：把SR卡加入卡组。
奖杯说明：如果有好友用过玩家的招待码，玩家就能得到一张SR卡。此外官方活动、登录奖励也都会赠送SR卡。



AROUSAL



取得条件：任意卡片的等级达到最大。
奖杯说明：1星卡的等级上限较低，比如“第二型マロ－ス”的初始上限只有5，很轻松就能达到最大。



限界突破



取得条件：任意卡片进行一次限界突破合成。
奖杯说明：强化合成2张一样的卡片就能限界突破，低等级的卡重复获得的几率很高。



妖精要请应答



取得条件：攻击好友发现的妖精。



共斗



取得条件：自己发现的妖精被5名以上好友攻击。
奖杯说明：5名以上的好友攻击过自己发现的妖精后，玩家自己还需要再与该妖精战斗一次才能解锁（不需要击杀）。在前期妖精较弱不容易达成，到后期妖精等级达到几十级后比较简单，当然如果有朋友一起刷，很早就能解锁。



名乗りを上げたのは



取得条件：通过故事模式第1章。



敌情の解析



取得条件：通过故事模式第2章。



暗跃



取得条件：通过故事模式第3章。



紧急事态



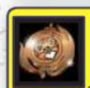
取得条件：通过故事模式第4章。



そもそもの胁威



取得条件：通过故事模式第5章。
奖杯说明：以上都是流程奖杯，毫无难度，不过故事模式按玩家的等级逐级开放，想完成第5章至少要到25级以上。



秘境踏破



取得条件：踏破秘境“错乱の平原”。
奖杯说明：“错乱の平原”是第3个基本秘境，由于不存在时间限制，故等AP有空闲的时候突破它即可。



皆勤赏



取得条件：取得当月的全部登录奖励。
奖杯说明：一个月内保持每天登录服务器，才能拿齐该月的全部登录奖励。



デッキランク AAA



取得条件：卡组评级达到AAA。



デッキランク SS



取得条件：卡组评级达到SS。
奖杯说明：卡组评级的两个奖杯是全奖杯路上的最大障碍，SS级卡组主要有3个要求，一是卡片的总星数不低于61，二是卡组双围（ATK+HP）总和不低于20万，三是至少要有11张卡片是强化满级、即卡图发生改变。看着条件繁琐其实综合起来就一个条件——总星数不低于61。因为系统设定5星卡如果没强化满级按4星卡算，4星卡没强化满按3星卡算，以此类推，所以只要星数到了、等级强化满要求自然是足够的，而且满级双围肯定也不低，一般20万都能达到。61星的要求其实并不是非常困难，但是需要玩家有一点好的运气，理论上靠官方活动送的卡，1～2月也能达成目标。只要卡组满足要求即可，玩家的BC值不足以容纳全部卡片也不影响解锁奖杯。



笔者并不是一个喜欢玩手游、网游的玩家，最初尝试《MA》也只是想了解一下SE现在主推的这款热门手游到底是怎么个玩法，结果却一玩而不可收拾。凭心而论游戏的内涵并不算深奥，战斗系统也比较乏味，很多时候只能靠RP来决定战果。游戏还存在一些不够人性化的设计，比如不能切换卡组、好友界面没有聊天系统等。但是《MA》的最大魅力就在于那可以坑死人的卡片收集，收集类的游戏永远是最容易让人上瘾的。除了卡片收集外，强大的人设也是亮点之一，《MA》大部分卡片的设计都超过同类游戏一筹，而且CV阵容也十分强大。在如今这个各厂商都积极“社交”的业界环境下，为什么SE能独占鳌头？相信与多年制作RPG的经验是密不可分的。希望大家都能来尝试一下本作，反正不“课金”的话游戏也是免费的（笑）。





文 苍穹 美编 澄香

2012年2月在e商店推出的《西部旋转侠》是任天堂打造的原创下载游戏，融入了塔防元素的该作受到了玩家的一致好评。如今其续作发售，《最后的保镖》加入了列车保护、保镖系统、洞窟探索等全新要素，下面就为各位玩家详细介绍。

ACT	动作・塔防	3DS
西部旋转侠 最后的保镖		
ザ・ローリング・ウエスタン 最后の用心棒		
Nintendo	日版	2013年4月10日
1人	2000日元	对应邂逅通信

界面解说





①同行保镖的状态和生命值
②主角的生命值
③主角的能量槽
④L键当前对应的招式
⑤残余敌人的数量/当天敌人的总数
⑥村庄的防护门情况和家畜数量
⑦玩家所持金额和怪物硬币的数量
⑧点击口袋图标可打开菜单



基本操作

操作	效果
滑杆	控制角色或光标移动
十字键↑	发动激转效果
十字键↓	切换漂移攻击/钻地攻击
十字键←	对保镖下达指示
十字键→	打开道具菜单
L	进入设施/对话/调查/急停/视角转到正面
Start	打开系统菜单/跳过已观看过的动画或对话
点击触摸屏	确定

注：在“オプション”中可以调整惯用手。默认操作如上表，设置左手为持触控笔的惯用手时，R键代替L键的功能，X、Y、A、B代替滑杆控制方向。





旋转移动

依靠滑杆控制主角跑动速度比较慢，旋转才是在地图移动时最常用和最有效的行进方式。用触控笔点击下屏幕时主角会蜷成一团，此时向下划动下屏幕他就会开始旋转，提起触控笔后便能向前滚动。在旋转移动的过程中，利用滑杆的←/→可以控制其转向，而加速方式则有两种：①反复向上划动下屏幕，主角会在保持当前速度的基础上慢慢加速；②向下划动下屏幕，等蓝色的光聚集到主角身上后再提起触控笔加速，虽然在蓄力时速度会稍稍减慢，但凭此可以迅速将速度提升至最大。

减速急停

主角在旋转移动的过程中，想要停止滚动有两种操作方式：①点住下屏幕任意一点不放，主角会慢慢减速直到完全停止，且仍会保持着蜷缩状态；②按住L键不放，主角会利用手爪勾住地面进行急停，期间有一个短暂的硬直，起身后恢复站立状态。



旋转攻击

在战斗中向任意方向划动下屏幕，待主角蜷缩旋转后瞄准的目标头上会出现锁定箭头，此时提起触控笔他便会向反方向翻滚出去，对目标展开“旋转攻击（ローリングアタック）”，不过侧面没有攻击判定。旋转攻击的威力与“ブーツ”系装备的等级相关。点住下屏幕让主角蜷成一团时他能够抵御正面和背面的一般攻击（强力攻击无法防御），但侧面是软肋所在。战斗时无法用L键进行急停，在用滑杆控制主角跑动时迅速点击下屏幕，他会做出前滚翻的动作，凭此可以躲避一些攻击。

蓄力攻击

在向下划动触控笔后点住下屏幕不放，主角身边会出现一条蓄力槽，待其缓缓蓄满、出现“FULL CHARGE”字样后提起触控笔，就能使出“蓄力攻击（チャージアタック）”。蓄力攻击的威力与“バンダナ”系装备的等级相关。蓄力攻击造成的伤害比普通旋转攻击更大，而且成功命中后能在目标周围一定范围形成冲击波，伤及周边的敌人并将它们震翻。在主角旋转的过程中玩家可以缓缓移动触控笔来改变朝向和锁定的目标，而向反方向划动触控笔则能取消旋转蓄力的动作。

手爪追击

在主角的旋转攻击命中敌人的一瞬间点击下屏幕，他会跳起施展“手爪追击（クローアタック）”，连续点击下屏幕

可以保持滞空并继续追击。手爪追击的威力和攻击次数与“グローブ”系装备的等级相关。手爪追击的第一下对于时间的判定较为严格，而当主角跃在空中时还可以通过滑杆来选择下一次爪击的目标。

激转效果

在主线关卡2或支线关卡2第1天的战斗开始前获得“古代のパックル”时习得，主角的体力槽下方会出现一条蓝色的能量槽，获得蓝色的符文道具时会慢慢积蓄，蓄满后在战斗中按十字键↑即可发动激转。发动激转效果的瞬间主角身边一圈会形成冲击波，能量槽徐徐减少的过程中全身无敌，且碾压追击的威力和攻击次数都会大幅提升，非常强力。

漂移攻击

“漂移攻击（ドリフトアタック）”是本作的新增招式，在主线关卡3或支线关卡3第1天的战斗开始前获得“バトルチャーム：蛇”时习得。按住L键向下划动下屏幕，主角在旋转的同时会发出红光，松开后其会划出一道弧线从侧面攻击敌人，默认弧线是向左的，玩家也可以利用滑杆手动调整。漂移攻击对于正面威胁较大的敌人非常好用，往往能够把目标撞翻，且当攻击命中敌人的瞬间点击下屏幕，主角还会追加一次横向的手爪攻击。

钻地攻击

“钻地攻击（トンネルアタック）”在主线关卡5第1天的战斗开始前获得“バトルチャーム：土龙”时习得。按住L键点击下屏幕时主角会钻入地底，划动下屏幕他便能在地底移动，一段距离后或松开L键便可在破土而出从下方展开攻击。钻地攻击对于正面没有破绽的敌人非常有效，但与漂移攻击不能共存，必须按十字键↓进行切换。

激转蓄力

“激转蓄力（激チャージ）”在主线关卡6第2天的战斗开始前获得“アルメドのパックル”时习得，主角处在激转效果时蓄力攻击的威力大幅强化。蓄力时可以同时瞄准前方复数个敌人，提起触控笔后自动对它们连续攻击。



保护目标

主角基洛（ジロー）的身分是保镖，每关的基本目的是保护村庄中的家畜“マンジュー”不被袭来的岩石怪物吃掉，一旦家畜数量降为0就会Game Over。每关的防御任务都为期3天，消灭每天固定数量的敌人后才能过关。在地图中可以发现长得像家畜的牧草“マンジュー草”，将其收集起来交给村长，村中的家畜数量就会增加。

本作新增了保护列车的内容，在有列车保护任务的主线关卡，第3天的袭击阶段列车会沿着铁轨缓缓向村庄行驶，沿途的怪物则会对其展开猛攻（部分怪物还会破坏铁轨），列车在遭到袭击时会停止不前。一旦列车被破坏，或是发生脱轨都会Game Over。部分关卡还要求玩家先利用矿石把破损的铁轨修好，在铁轨分岔的地方扳动开关也可以改变列车的行进路线。每天结束时系统会进行结算，玩家获得的报酬金额根据村庄的剩余家畜数量、击倒敌人的数量、列车和铁轨的状况、以及触发特殊条件（VC）的种类和次数而定。



时间推移

关卡中每天都分为3个时段：准备→前兆→袭击。“准备阶段”天气晴朗，玩家可以安心探路、确定巢穴的位置，并积极收集各种素材、探索古代遗迹。一定时间后天空变暗，进入“前兆阶段”，这是在给玩家预警，表明敌人快要来袭，此时应尽快回村建起防护门，并把收集到的“マンジュ-草”一次性交给村长。再过一段时间后天空完全变红，进入“袭击阶段”，岩石怪开始从地图上的巢穴中涌出，而村庄的大门则会关闭，玩家也无法进入。此时可根据敌人的出没情况在关键位置建起防御塔，并配备合适的武器——过关时的时间评价只计算本阶段，故杀敌效率是重中之重。次日的准备和前兆阶段相较前一天都会有所缩短，也就是说最后一天时敌人很快就会攻来，玩家需尽快完成前期的准备工作。



战斗基础

主角与地图上的岩石怪接触后会进入战斗画面，由于本作是即时展开的，在采掘坑、遗迹或战斗中时间都不会停止（在下屏幕可以看到敌人的动向），惟有进入村庄或塔内时间才会暂停。一般情况下消灭全部敌人就能结束战斗，有大型的BOSS级岩石怪存在的情况下，只需击倒BOSS即可获胜，此外战场右下角还会追加一条警示线，被BOSS走到该处后它就会逃跑，不过战斗中的伤害可以累积。如果想从战斗中撤离，需跑到四周的黄线处等逃跑槽蓄满后方可撤离，不过随后该敌人在地图上的移动速度会暂时加快。一旦主角在战斗中生命值降为0，会昏厥一段时间才能苏醒。

除了触发战斗主动攻击岩石怪外，给地图上的防御塔配置各种武器也能对敌人造成伤害，这种伤害同样可以累积。当岩石怪受损、体积减小到与主角差不多时，直接在地图上用冲刺就可以把它击破，而无需进入战斗画面。



特殊条件

在关卡中达成特定条件，可以获得VC点数，这是本作的新增要素，对每天的报酬结算有较大的影响。特殊条件基本可以分为三大类：①探索型，如拿齐地图中全部飞在空中的牧草、在较短的时间内连续破坏3个岩石或植物、在第1天就开启全部古代遗迹里的宝箱等；②战斗型，如用手爪追击在不落地的前提下连续击倒3名敌人、从背后击倒敌人、用蓄力攻击破坏敌人射出的炮弹等；③过关型，即满足特定条件的前提下过关，如3天内不让任何一只怪物入侵村庄、不使用炸药以外的道具过关、保证列车耐久度在90%以上到达村庄等。由于VC的条件种类繁多，这里无法逐一总结，玩家们不妨耐心尝试摸索。

关卡地图

完成主线关卡0后就能前往关卡地图界面，本作的关卡分为主线（Main Stage）和支线（Sub Stage）两种，支线关卡虽不影响通关，但由于有重要的保镖存在，对挑战主线关卡大有裨益，故建议优先完成。想要解锁后续关卡需攒满一定数量的星星。过关时的评价与袭击阶段的耗费时间和支线任务完成与否相关，最多5颗星。如果星星数量不足以解锁新关卡，玩家又暂时打不出更高的评价时，可以到地图上的“星星商店（スタ–のお店）”购买额外的星星，每颗10000金。

在首次进入关卡时初始资金都是固定的，重复挑战以往关卡时则可以自由设定初始资金，利用攒下来的钱第一时间构筑强大的火力网。而且在重复挑战时，玩家可以点击菜单的“宿营（キャンプ）”选项直接跳到袭击阶段。故建议玩家在初次攻关时仅以过关为目的即可，想要挑战满星评价不妨等资金充裕、装备强力后再来。

地图上还有数个洞窟迷宫，支付少量费用就能进入迷宫展开探索。洞窟迷宫与主线无关，构造在每次进入时都会随机变化。打碎每一层的矿石、清光岩石怪后，通往下一层的大门才会开启，玩家可以在洞穴内尽情搜刮矿石，运气好的话还能找到宝箱，离开时收集到的素材全部会自动卖掉换钱。如果在洞穴内被怪物击倒虽不会Game Over，但得到的道具和金钱会尽皆失去。特殊的“怪物硬币（モンスタ–コイン）”只有在迷宫中才能打出，在这里的商人处也可以购买各种装备，建议攻关前先到此更换濒临损坏的装备，这样就不用耗费关卡里有限的资金。



关卡中的视野范围与我方的建筑设施有关，只要建起任意种类的塔就能开启一个圆形的可见范围，塔只有根基的话没有“开视野”的效果。地图上还有蜿蜒的道路和铁轨，游戏中大部分岩石怪都会沿着道路行进，故可以根据这一规律构筑防线，不过也有少数例外。下面介绍地图中的各种要素，跳台、石柱等特殊地形只在部分关卡中才会出现。

村庄：敌人的攻击目标，玩家进入后可以把“マンジュ–草”交给村长、买卖道具或是利用矿石制作防护门。对于没有反抗能力的村庄而言，防护门的作用尤为关键，其在抵挡敌人的同时能够损耗对方的体力，但在受到攻击时会慢慢破损，直至崩坏。利用矿石也可以对破损的防护门进行修复，但袭击阶段玩家是无法进入村庄的。

列车：敌人的攻击目标，其会沿着铁轨向村庄自动行驶，玩家要确保铁轨的完好，也可以在分岔处提前扳动机关改变列车的走向。当列车遭受攻击时就会停



止前进，建议在有列车的关卡全程护送，免得其受到围攻。

喷望塔/防御塔：地图上大部分塔在初期都只有根基，玩家可根据需要花钱把其修建起来。塔身有木质、铁质和合金3种，影响塔的耐久值，所需金额逐级提升。“嘹望塔（ウオッチタワ-）”只具备开视野的功能，无法提供火力输出，在遭受敌人攻击时也毫无还手之力。“防御塔（ガンタワ-）”可以配备武器，自动攻击范围内的敌人。武器分为“霰弹枪（ショットガン）”、“机关枪（ガトリング）”、“大炮”和“远程炮（ロング炮）”，等级越高、威力越大。除了霰弹枪的范围是塔周围一圈外，其他武器的攻击角度都是固定的，而且武器的特性也各不相同，玩家需要根据地形选择最合适的。

修理小屋：在需要修理铁路的关卡中出现，将收集到的矿石交付给维修工就能瞬间修复铁路上的破损点（×号表示），但要注意修好的铁路仍存在被特定岩石怪破坏的可能性。

古代遗迹：门旁边有一个类似弹射装置的闭锁大门处就是古代遗迹，每关都有3个。想要开启大门需在装置上不断利用蓝色光圈缩到最小的蓄力冲刺来转动机关，直至门完全落下。遗迹的宝箱里往往有价值不菲的宝石，建议第一天就拿掉，迅速积累可用资金。此外还可以找到“心之碎片（ハ-トのかけら）”，每收集3块碎片就能令主角的最大生命值增加1格。心之碎片只能拿一次，而宝石类道具在下次攻关时还可以重复拿取。

采掘坑：地图上以淡蓝色亮点表示，进入后攻击采掘岩会掉落出矿石或宝石，前者是制造防护门、修复铁轨的重要素材，后者在卖出后可以即刻获得资金。采掘岩掉落道具的几率与攻击的次数有关，故威力低、次数多的碾压追击最为有效。有时坑内也会有少量岩石怪，不过构不成威胁。采掘坑的位置每天都会发生随机变化，尚未开采完成的有一道射向天空的蓝色光束，凭此可以判断其大致方位。

巢穴：岩石怪出没的巢穴，我方无法进入。在准备和先兆阶段毫无威胁，袭击阶段刷出怪物的规律是固定的。建议玩家在每关的第1天都探明全部巢穴的方位，以便制定防御战术。

牧草：外形酷似包子的“マンジュ-草”是玩家收集的目标，一般为白色，红白色相间的质量更高，本作还追加了飞在空中的牧草，需要利用斜面或跳台才能拿到。将牧草一次性交给村长时增加的家畜数量更多，另外有少量牧草可能是岩石怪拟态而成的。

岩石/植物：地图上散落的岩石或仙人掌等植物都可以撞碎，其会随机掉落金钱、矿石或是补血道具。体积较大、颜色较深的岩石需要主角处在高速状态下才能撞碎，否则会被弹开。在场景切换后岩石或植物就会重新出现，故可以反复刷取。

喷射辣椒：往往出现在跳台或泥地边，外形如同一颗红色的辣椒，快速冲过它可以获得一定时间的加速，凭此能在泥地中高速移动，或是起跳后飞得更高更远。

巨大岩石：并列排开的球形巨大岩石，阻挡玩家的移动，用道具“ダイナマイト”可以将其炸碎。



力量：B　速度：B　耐久：B
武器：手枪、狙击枪
擅长：收集零钱

古代石柱：竖立在悬崖边的高大圆柱，靠近底部的裂缝调查后，可以用道具“ダイナマイト”将其炸倒，在一定次数内阻挡敌人的攻势。每根石柱都只能用1次。

反射壁：埋在地下的巨大岩壁，左侧有一个启动机关，机关的操作方式与古代遗迹相同，不断蓄力旋转即可将墙壁升起，在一定次数内阻挡怪物的攻势、改变其行动路线。每面反射壁同样只能用1次。

跳跃装置：地面上一个小型的机关，需要先调查才能启动，仅仅有机关还不行，需要找到并激活地图上对应的着地点（靶子形状），之后在跳跃装置上旋转就能进行空中的长距离移动。



力量：A　速度：D　耐久：A
武器：霰弹枪、怪力
擅长：收集牧草

设施功能

每天结束后都会自动进入沙龙，这里的每位NPC都对应不同的功能，下面逐一讲解。

村长：与村长对话可以储存游戏进度。

利斯：主角的小弟利斯（リッス）会分析当天敌人来袭的情况，在此也可以重新确认当天的报酬。

吧台：与吧台的酒保对话可以购买食物或饮料回复生命值。

情报员：消耗“怪物硬币（モンスターコイン）”换取本关的心得情报，消耗1枚和5枚硬币的情报实用性差距明显，而怪物硬币只有在地下迷宫中才会掉落。

商人：商人处出售的装备是随着玩家完成关卡的数量不断追加的，高级的装备可以提升对应攻击招式的威力，但是2级以上的装备在使用一段时间后都会损坏并自动降为1级。装备名称边的图标变成深红色且出现裂缝就表明快要损坏了，一定要提前更换。

保镖：特定关卡才会出现，可以花钱雇佣他们一起战斗，具体参看“同行保镖”部分。

房间：进入左上角的房间可以受领支线任务，每关都有3个，关系到过关时的评价。顺利完成支线任务可以获得赏金，反之则会扣除一定的罚金，在菜单的“储け话”项目中可以查看任务的条件和完成情况。

楼梯：结束沙龙的活动，进入下一天，也会提示储存游戏进度（有受领任务的情况下必须汇报后才能上楼）。

大门：前往关卡地图，夜间没有采掘坑、无法进入防御塔或遗迹、甚至撞碎岩石和植物后掉落道具的几率都非常低，不过有少数任务限定在夜间才能完成。



同行保镖

在支线关卡的沙龙中有机会遇到保镖，花钱雇佣就可以在后续的战斗中得到他们的协助。在准备和先兆阶段，玩家可以委派保镖执行“收集牧草（マンジュ-草あつめ）”、“收集矿石（矿石あつめ）”、“收集零钱（小钱あつめ）”等命令，或是直接派他们在指定点位待机，直到岩石怪来袭。保镖收集到的金钱和道具需要与其对话选择接受才能拿到。在袭击阶段，玩家可以派其前往指定点位进行防御，他们会主动攻击附近的岩石怪，玩家与其攻击相同的敌人时就会同时出现在战斗画面中。需要注意的是保镖的生命值并不会自行回复，需要玩家靠近他们并交付回复道具，否则其生命值降为0后就会被送回村庄，当天无法再出战。本作中3名保镖——蜥蜴伽罗（ギャロ）、灰熊丹马克（ダンマ-ク）、乌贼诺波（ノ-ボ-ン）的特性各不相同，在流程的后半部分他们的能力也会得到强化。

首次雇用保镖并完成第3天的战斗后，都会迎来一场决斗，玩家在决斗中取胜后才能让保镖成为同伴，带他们到周边的关卡中一起行动，且不需要再次支付费用。决斗的操作很简单，一般就是划动或点击下屏幕。重要的是出手时机，当上屏幕出现对方眼部的特写、下屏幕出现“タッチ”的提示字样时再进行操作。一旦被对方击中需要连点下屏幕让主角重新站起，不过决斗失败也不会导致Game Over。



道具效果

在村庄中可以找村长购买各种道具（除回复药外皆有库存限制），平时的战斗中也有一定几率掉落，同种道具最多只能持有3个。在战局紧迫时，合理利用辅助类道具方能化险为夷。

回复药（かいふくやく）：回复主角或同行保镖的少量生命值。

特制饮料（スペシャルドリンク）：完全回复主角或同行保镖的生命值。

炸药（ダイナマイト）：仅用于炸开古代石柱或巨大岩石，调查后方能使用。

冰冻水晶（フリ-ズ）：在地图或战斗中皆可使用，将一支岩石怪物部队在一定时间内封在原地无法动弹，在战斗中使用后会直接返回地图画面。

爆弹水晶（ボム）：在地图上使用时可将爆弹扔向一支岩石怪物部队，在采掘坑或战斗中使用时为全屏爆炸伤害。

超级爆弹（ス-パ-ボム）：爆弹水晶的强化版，爆炸威力更大。

回村水晶（リ-タン）：在地图或战斗中皆可使用，效果为瞬间移动、返回村庄。

护盾水晶（シ-ルド）：只能在地图上使用，效果为目标在一定时间内完全无敌，用于保护列车强行突破。

加速水晶（ファスト）：只能在地图上使用，效果为一定时间内可以无视地形环境保持冲刺加速，用于在泥地中强行旋转移动。



游戏沿袭了前作的优点，动作结合塔防的玩法对玩家的操作和大局观都有要求。本作引入列车保护主题后，让最后一天的防守难度激增，战斗非常刺激，而保镖系统也让玩家的战术可以更加多变。虽然售价比前作高了一倍，但众多新内容也让游戏的耐玩度翻了一番，VC条件的设定非常有趣，绝对物有所值。不过本作的特殊地形还不算丰富，另外保镖的AI存在一定问题，控制保镖走位的系统也太过死板，只能定点显得不够人性化。游戏的最后暗示了《西部旋转侠》还会推出续作，对本系列有爱的玩家不妨耐心等待。



对于腾讯版《怪物猎人OL》小C是非常好奇的，从公布的实时演算视频来看，画面的光影、细节等都非常不错，或许是太久没玩了，登陆到其官网听到熟悉的主题音乐又弄得我一身热血，不过游戏素质到底如何还是要六月份开测才好说，希望到时道具装备收费别太狠啊！

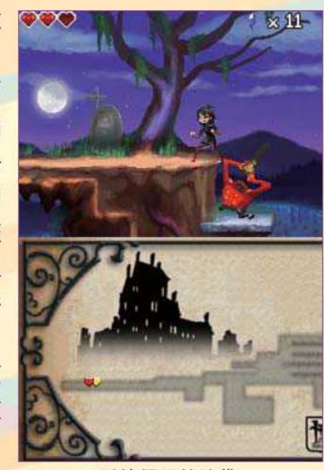
收罗近期精品三线游戏

本辑游戏推荐

怪异的吸血鬼旅馆之旅

NDS	精灵旅社		
Hotel Transylvania			
Way Forward	ACT	欧版	编号：6160

《精灵旅社》是去年上映的一部动画电影，但由于上映档期的电影市场竞争太过于激烈，该片并没有引起公众太多的关注，不过好东西总是会被认可的，从各大电影网站的评分上还是可以看到大家给予该电影的高度评价，而根据其改编的这款动作游戏也挺让小C意外的，简单的外表下蕴含着一定的挑战与深度，说明厂商并没有因为这是一部改编作品而敷衍了事、单纯地以圈钱为目的。故事讲述了吸血鬼公爵在郊区经营了一间特殊的“五星级”旅馆，专门收留令人闻风丧胆的怪兽，不过某天一位莽撞的背包客意外发现了这个旅馆，并爱上了公爵的女儿。游戏一开始玩家只有三滴血，并且像大胡子马里奥一样只拥有跳跃这一个动作，不过那些慢吞吞的僵尸的脑袋却并不好踩，由于主角脚踩的判定范围非常窄，对玩家的精细操作有着很高的要求，这种状况在一开始还能应付，但再深入一点就会发现需要面对的挑战越来越多，有些敌人有非常强的跳跃技能，你即使躲在高处平台也并不会安全，而那些可以远距离丢酒瓶的僵尸服务员更是可能在场面混乱时给你致命一击。要称赞的是本作的关卡设计非常用心，这么大的地方给人感觉不像旅馆，更像是一座城堡，每走一段场景都会有明显的风格变化，看似不起眼的植物、石块都有可能藏有意外，还有不同类型的谜题能让玩家始终保持新鲜感，玩家也会逐渐获得激光、雷电等技能，用于解开谜题和收拾敌人，比如有一个好玩的“表情平台”，玩家需要根据平台表情判断前进的路线，不小心踏错就可能坠落深渊。此外，有的谜题并不是当前就能立即搞定的，往往需要玩家后期获得相应的特殊技能后才可以解决。小C在玩本作的时候老爱联想到那超高难度的《魔界村》，所以要告诉大家，本作并不是一款那么容易啃的游戏，喜欢动作游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲踩掉僵尸的脑袋。





▲这个地方看起来不太安全呀。

推荐给 动作游戏爱好者·原电影的粉丝

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP

老虎和兔子 英雄之日

TIGER & BUNNY HERO'S DAY			
D3 Publisher	AVG	日版	容量：约502MB

推荐给 文字冒险游戏爱好者·原作的粉丝们

《老虎和兔子》是2011年4月在日本放映的一部的原创动画，由于受到了动漫爱好者的追捧，厂商也不放过将它改编为游戏的机会。在故事所发生的都市中，有些人一生出来就具有特异功能，而其中一部分并没有把自己的能力用于正道，于是男主角镝木与新人巴纳比组成一对拍档开始去逮捕那些危害市民的特异功能者。本作无论人物还是场景的线条都简洁明快，这些非常符合本作热血的主题。与不少同类型作品相似，故事主线也是靠诸多对话选项来推进，每个决定都会对角色自身的“英雄点数”和“个人点数”这两种数值产生影响，本作中比较有特点的是每次行动事件都可以由玩家自己决定由哪些队员参与，不同的组合自然会引起丰富的支线剧情，值得注意的是本作的战斗选项与一般的选项有所区别，如果玩家没有在规定时间作出选择体力将会减少。此外，本作里玩家可以在鉴赏模式中欣赏到精彩过场动画以及所有角色的语音。总的说来本作保持了动画版的特色，热血的风格让人很容易投入其中，原作的粉丝可以来尝试一下。



▲这两套盔甲帅气！

3DS

旋转飞溅

ぐるっとスプラッシュ！			
Nintendo	ACT	日版	–

推荐给 动作游戏爱好者·喜欢动脑子的玩家

本作是e商店上一款很有意思的动作小品游戏，主角是一个叫“咕噜”的小水滴，它为了拯救被坏蛋困在画像世界中的彩虹水滴们而勇敢地进入绘本，在各种奇妙的世界中展开冒险。游戏的画面走的小清新风，粗线条和鲜艳色彩的运用让整个世界显得非常可爱。玩家在关卡中主要通过倾斜主机让水滴滚动，而冒险的路程中也并不会一帆风顺，在某些特定的地方还需玩家动脑筋改变自己的“形态”来破解谜题，比如某些很硬的机关需要玩家变成冰的形态去碰撞，或者遇到很高的平台时化为云形态从空中飘过去，只有在关卡中熟练运用各种技巧才能最终抵达终点。值得注意的是本作共有五六十个关卡，每个关卡都有一块藏得很隐秘的拼图，前面的关卡小C还能勉强找到，而到了后期游戏的难度陡增，非常考验玩家的探索能力。本作虽说外表很低龄化的感觉，但游戏素质还算不错，在场景和谜题设计上比较用心，感兴趣的玩家可以来试试。



▲化为天边的一朵云。

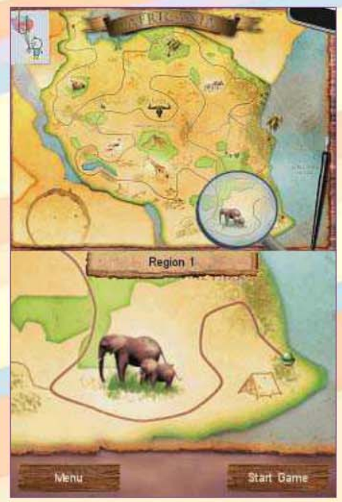
NDS

宝石连锁 狩猎探险

Jewel Link Safari Quest			
Avanquest	PUZ	欧版	编号：6170

推荐给 消除类游戏爱好者·对非洲狩猎题材感兴趣的玩家

本作是Avanquest近期推出的一款宝石消除游戏，游戏在传统玩法的基础上进行了一定的创新，结合了狩猎元素让内容变得更加丰富。从画面来说，静态时还比较有非洲大草原那种生机勃勃的感觉，但宝石消除、移动时的特效表现就比较差强人意了，除了生硬死板外，明显能感觉到在帧数上偷工减料。游戏比较有特色的地方在于，关卡中有三种消除模式可以随时切换，如果传统的直线消除不奏效可以立马通过L、R键切换到“画线”或“三角”模式，三种消除法各具特点，当熟练运用后消除的节奏会得到极大提高，连携的快感会让人热血沸腾。值得注意的是关卡中每次消除宝石都会被统计下来，在过关之前达到一定组合后即可在上屏解锁草原上的动物。让人稍微有些遗憾的是本作只有一个游戏模式，玩久了可能会缺少新鲜感，喜欢消除类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲这里的野生动物看起来不少啊。

推荐给

原动画的粉丝们·柏青哥爱好者

PSV 柏青机狂5 绝对冲击2

スロッターマニアV 绝对冲击 Ⅱ		
Dorasu	SLG	日版

《绝对冲击》是Galgame界大师级八宝备仁企划的一部原创动画，拉来了植田佳奈、神田朱未等知名声优参演，众多美女的擦边球表演让宅男动漫爱好者无法抵挡，而近日这部由原动画改编的柏青哥街机游戏被移植到了PSV平台。之前PSP上的柏青哥游戏已经不少，过渡到PSV平台后在画面精细程度自然不可同日而语，而触摸、重力感应等功能更是自然地融入到了游戏中，比如游戏纵向拿的时候界面变为拟真的街机机台，虽说显示的数据内容没有横向拿时那么丰富，但结合触摸控制后用户体验有了极大提升。在玩法上本作相比同类游戏并没太大改变，虽说给各种组合技能赋予了Super、Big等各种霸气的名字和特效，但是本质还是老一套，通过摇出不同组合来触发剧情动画，还好在实战模式中满足特定条件后可以解锁隐藏的图片和动画，这对原作的粉丝来说也是挺有吸引力的。此外，本作收录的研究模式是给那些想通过柏青哥赚钱的职业玩家用的，玩法上非常自由且有更加专业的数据统计，热爱柏青哥游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲妹子非常害羞呀。

推荐给

格斗游戏爱好者·魔法师题材爱好者

NDS 元素法师的冲突

Clash of Elementalists			
Teyon	FTG	美版	–

本作是Teyon近日在DSi Ware上推出的一款3D格斗游戏，在设定中，风、火、水、土四种元素是构建整个世界的基础，而代表这些元素的四位法师在游戏中展开决斗。一开始的主菜单中有街机、自由对战、对战、训练共四种模式可以选择，由于一共也就只有四个场景和四位法师，前三个模式实际区别并不太大。在游戏时，及时调整视角是取胜的一个重要因素，敌人快速移动时X键可以暂时锁定敌人的位置，如果实在跟不上还可以方向键和A键同时按下大幅调整视角，而不同攻击方式主要通过L、R两个键来触发，各种招式都还算华丽养眼，建议玩家在游戏前花几分钟时间消化一下菜单中的招式手册。比较难得的是游戏几乎全程都能保持满帧，整体感觉非常流畅，但本作几乎都没怎么用到NDS的触屏功能，这不能不说是一个遗憾。总的说来本作操作手感不错，但角色和场景数量的缺乏是最大遗憾，作为一款价格低廉的下载游戏也还是可以理解的。

▲战事看起来非常激烈。

推荐给

美少女游戏爱好者·喜欢休闲风格ARPG的玩家

PSP 天高云淡 携带版

空を仰ぎて云たかく Portable			
Cyberfront	RPG	日版	容量：约1.33GB

本作原是2010年7月在PC平台上发售的一款RPG游戏，故事讲述了主人公与龙族少女相遇并相约一起进行世界旅行，一路经历了许多快乐的时光。主打美少女牌的游戏画面表现自然都不会差，本作的人设、立绘质量都不错，只是觉得2D人物在地图上行动时与3D场景的融合似乎不太好，略显生硬。游戏的战斗方式和“《传说》系列”有点类似，战斗是即时进行的，玩家可以使用预先设置好的8个技能或道具，而通过技能的组合可以创造出各式各样的连击，不过小C要吐槽的是游戏中大部分攻击的硬直时间都较长，需要时间适应一下才能找准节奏杀伤敌人。游戏中每次升级都会获得新的SP点来升级技能，四种路线分别对应不同的属性招式。此外，本作中还有一个“loli龙养成系统”，玩家在发展剧情时所作出的不同选择都会影响到其性格发展。本作内容丰富，但整体还是更侧重美少女主题，喜欢传统英雄题材RPG的玩家玩起来或许会觉得有些别扭，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲游戏的风格还是挺可爱的。

NDS	朵拉和朋友们 宠物收容所		
Dora and Friends Pet Shelter			
2K Play	ACT	欧版	编号：6159

推荐给 育成游戏爱好者·喜欢小动物的玩家

朵拉这个可爱的动画人物在欧美学龄前儿童中有着非常高的人气，而2K Play对这个系列投入的热情也是非常足，本作则是其中一款以收容宠物为主题的育成游戏。本作的画面是以全3D形式来表现的，原本是2D人物的朵拉和诸多朋友都变得立体起来，不过游戏中的特写镜头实在是不敢恭维，人物基本都是一脸的马赛克。如同本作的名字一样，玩家的收容所会接收到各种受伤的猫猫狗狗，而游戏的主题就是通过触屏交互的方式来治疗抚育这些小动物，比如首先玩家需要用听诊器来确定宠物受伤的位置，如果点击到的是正确的地方小动物的心跳会因为疼痛而加速，而之后再通过一系列触摸小游戏治愈它们的伤口。在游戏中有很多玩耍地点，小C比较喜欢把狗狗带到花园里玩拣骨头的游戏，而比较有趣的是玩家可以通过麦克风为小动物设定名字，只需喊一下它的名字它就会屁颠屁颠地跳过来。此外，在衣帽间中还有不少为动物们准备的饰品，喜欢打扮的玩家可以把你收容的小猫小狗打扮得可爱又漂亮。


▲快帮小狗检查每一个部位。

一品短消息

PSP短消息

●Falcom的人气RPG《英雄传说 碧之轨迹》终于在近日发布了汉化版1.1，除了菜单中的少数英文外大部分内容均已汉化，期待已久的粉丝们不要错过。

●近日推出的《遗忘Crowd》是一款集悬疑喜剧和恋爱于一身的冒险类游戏，故事讲述了主人公在失去记忆前后经历了完全不一样的生活，但却怎么也想不起来，于是在精灵Orion的帮助下，玩家开始去寻找失去的记忆和在那个夏天发生的“悬疑故事”。

●《月影之锁 错乱偏执病》是Takuyo公司在近日推出的恋爱冒险类作品，游戏以大正末、昭和初的时期为背景，故事讲述了主人公居住在远离大陆小岛上的市街“红霞市”，从小父母双亡并和没有血缘的哥哥一起经营着小餐馆“月之畔”，但是随着治安队红霞青年团的到来，小岛上平静的生活被打破。

●Silver Star近日推出的《银星围棋 携带版》是一款非常智能的围棋游戏，该作集合了在世界电脑围棋大会上6次取得冠军的思考引擎，能给喜爱围棋的玩家带来兼具高难度和迅捷思考速度的优秀体验，喜欢围棋的玩家可以尝试。



▲冷静地分析每一手棋。

NDS短消息

●《色彩突击队》是Circle近日在DSiWare推出的一款益智类游戏，玩家在关卡中虽然没有攻击力，却可巧妙地引诱怪物去接触与之颜色相同的溶解油漆，一旦碰到即可让其丧命，为探索异世界的珍贵宝藏扫清障碍。

●2009年推出的《马里奥和路易RPG3》在近日发布了汉化版1.0，虽说汉化质量不错，但该版本还存在一些不兼容的死机BUG，追求完美的玩家不妨再等上一段时间。

●《战斗版国际象棋》是由TopWare及Zuxxez两家公司一同打造的国际象棋对战游戏，本作除了拥有绚丽的3D效果外，还将传统的棋类游戏与动作游戏相结合，玩家不再是直接吃掉某一个棋子，而是可以亲自手动进行操作。

●根据同名电影改编的益智类游戏《疯狂原始人 史前派对》在近日推出欧版。



▲在象棋的世界里勇敢战斗

以前嫌《甄嬛传》实在是太长就没去看，五一长假在家没事，趁着各电视台重放的机会就一直跟着看，虽说也就看了十几集，但是那个内斗复杂程度也已经是让我长见识了，想要在皇宫里生出一个孩子并让他健康成长必须克服各种恶势力，相比之下，日式RPG的剧情是多么的单纯啊！



本辑的“游戏文化频道”包含两篇文章，其一是RPG职业设计的理念解析，从职业的背景和起源、职业设计的规则、丰富职业的种类和内涵等大标题出发，讲述知名的RPG作品中的职业文化。第二篇则是从“《机战》系列”说开，着重考证掌机平台上《机战》的登场机体。

文 koflover　编 胧月

RPG职业设计理念解析

形形色色的职业是一款优秀RPG中不可或缺的重要组成部分，也是RPG育成元素的灵魂所在。玩家在RPG中除了体验剧情和参与战斗外，培养各种各样的职业也是主要的游戏内容。如果RPG的职业部分的设计足够出彩的话，那么就能保证吸引到足够玩家，即便剧情和战斗系统并无亮点，也不至于搞砸游戏的整体素质。

可能很多玩家对RPG中的职业会比较痴迷，甚至有自己构思设计新职业的想法。事实上许多游戏的职业设计离不开玩家们的优秀创意，而游戏中充满魅力的职业又为玩家提供了无限的遐想空间。丰富的想象力固然可以创造出绝妙的创意，但要把这些创意升华为成熟的设计方案，就需要对职业的设计理念有一个充分的理解。在这篇文章中，笔者就随大家一起来探讨分析RPG职业的设计理念，希望有志于游戏策划的读者朋友能够有所收获，早日把自己的理想变成现实。

RPG职业背景和起源

在整个RPG领域中，奇幻（Fantasy）题材的RPG占据了绝对主导地位，无论是日式国民RPG《勇者斗恶龙》和《最终幻想》，还是网游翘楚《魔兽世界》，又或是近期大受好评的《暗黑之魂》等等，都属于这个题材的范畴。科幻、中国武侠、魔幻现实主义等题材虽然也有许多优秀的作品，但数量毕竟太少了，还没有达到形成自己体系的程度。早在电子游戏诞生以前，奇幻文学就已经深入人心，而基于奇幻世界观背景而设计出的桌面游戏《龙与地下城》也拥有一套成熟而完善的规则。将这些内容应用在RPG中自然是众望所归的事情，所以奇幻文学中的元素也就逐渐成为了RPG的主流，其中就包括本文所要讨论的主题——职业设定。本文所讨论的职业设计理念主要也是针对奇幻RPG的领域，其中包括传统RPG和S・RPG，以及包含职业系统的A・RPG等等。

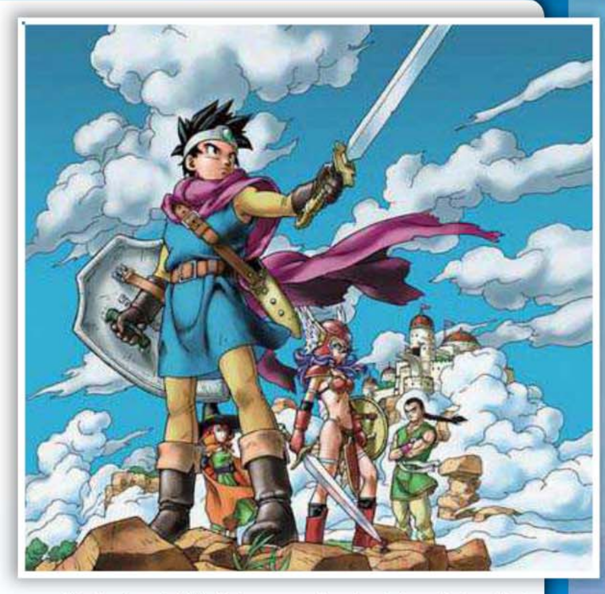
RPG的开山之作《巫术》（Wizardry）在职业设计方面为后辈们做出了一个良好的榜样。游戏中一共有4种基础职业和4种进阶

职业，它们分别是战士、盗贼、法师和牧师，以及领主、忍者、武士和主教。在这4个基础职业中，战士拥有均衡的攻防能力，盗贼则擅长开锁、解除机关并且能够先手偷袭，法师能够使用各类攻击性法术，牧师则擅长回复和增益类魔法。而进阶职业方面，领主相当于“战士+牧师”的合体，拥有强大的攻防能力并且可以回复，武士相当于“战士+法师”、主教是“法师+牧师”，而忍者则是“战士+盗贼”。当然，这些进阶职业并不能完全代替基础职业，因为它们虽然同时拥有两个基础职业的能力，但不像基础职业那样更专精于自己的特长。像忍者的开锁能力就不如盗贼，而主教所习得的魔法等级也远不如牧师和法师。虽然《巫术》距今已经有30多年的历史，但它的职业设计却一点都不含糊，这也难怪当时的玩家为何对它如此痴迷，吸引玩家的当然不是简陋粗糙的画面和苍白老套的故事情节，而是这些魅力十足的职业。

《最终幻想Ⅰ》在《巫术》推出9年之后问世，它不但在画面、剧本、战斗等多方面都完胜自己的前辈，而且在职业设计方面也颇具匠心。除了战士、盗贼、黑魔道士（法师）和白魔道士（牧师）这4大基础职业外，还增加了擅长空手攻击的“武僧”，以及同时擅长物理攻击和黑白魔法的万金油职业“红魔道士”。这6个职业还有各自对应的高级职业，除了能力有显著增强外，所习得的魔法种类也有所增加。这样的职业设计在如今看来自然不足为奇，但在当时的日式RPG中已经算是革命性的创举了，就连一向自负高调的“《勇者斗恶龙》系列”也意识到了职业系统对RPG的重要意义，在一年后的《勇者斗恶龙Ⅲ》中也终于引入了职业系统。



▲《巫术》的职业体系在“《冬宫》系列”中又得到了再现。



▲《勇者斗恶龙Ⅲ》的多职业设定不仅是出于游戏系统需要，同时也能营造出团队冒险的气氛。

《勇者斗恶龙Ⅲ》一共有9种职业，它们分别是战士、僧侣（牧师）、盗贼（SFC版本新增）、法师、武术家（武僧）、勇者、游人、商人和贤者。其中勇者是只有主角才能拥有的无敌职业，集战士、僧侣和法师之所长，比其他职业都厉害得多，充分体现出“主角光环”的特权；游人类似于奇幻文学中的吟游诗人，商人可以额外获得金钱、挖宝和鉴定道具，这两个都是战斗能力不强但对冒险有帮助的辅助职业；贤者则是法师和僧侣的合体，不但能学会这两个职业所拥有的全部魔法，而且能装备更多种类的武器防具，但贤者的升级速度很慢而且不能在游戏开始时创建，这也是为了与勇者之外的其他职业保持平衡。《勇者斗恶龙Ⅲ》的职业设计比起《最终幻想》来说其实没什么独到之处，但它的转职概念倒是不错。玩家可以把除勇者外的职业进行转职，转职成新职业后保留原有职业已掌握的魔法，并继承部分能力属性，但等级会变回1级。只要玩家有耐心，就可以把同伴培养成一个不逊于主角勇者的超强角色。这个转职概念其实就是如今RPG中的跨职业系统，关于这个系统我们在后文中会专门进行分析。

通过回顾《巫术》、《最终幻想Ⅰ》和《勇者斗恶龙Ⅲ》这3款游戏的职业设计，相信读者朋友对RPG职业的起源有了一个大致了解。虽然这些职业设计已经相当完

善，但随着时代的发展和RPG的推陈出新，它已经无法满足玩家的口味需求了。对于如今的RPG来说，要想在职业设计方面吸引玩家，就必须提高职业的数量和质量，也就是不但要丰富职业的种类，还要丰富职业的内涵。接下来我们就谈谈如何进行职业设计吧。

职业设计的规则

在设计一个职业之前，首先要了解职业设计需要遵循的规则。如果不顾规则而是任由想象力天马行空的话，那么做出来的职业就可能没有什么可实施价值。职业设计规则包含以下三个方面：完整的构成元素、明确的功能定位和能力强度的平衡，下面我们逐条来分析一下吧。

完整的构成元素

一个职业的构成元素应该包括属性参数、技能设定和装备关联这三项内容。其中属性参数就是指HP、力量、敏捷等基本属性，设计者需要在了解每项基本属性的概念和价值的基础上，为每个职业进行最合理的属性分配。设计者甚至还可以把属性分配的权力下放给玩家，比如《暗黑破坏神2》就可以由玩家自己分配属性点，不过这样的话有可能会引发一些平衡性问题，毕竟某些玩家所想出的属性分配方案是在设计者意料之外的。

技能设定就是为职业设计出各种各样的主动技能和被动技能，并为这些技能起一些响亮的名字，使其更符合职业本身的特征。比如“旋风斩”这个名字一听就是佩剑的战士应该拥有的技能，而“火球术”和“落雷术”应该是法师、萨满这类法术职业才能够使用的技能。当然在为技能起名时也不一定要遵循常规，只要技能名能够自圆其说就可以，像是在人人都可以装备“魔石”的《最终幻想Ⅶ》中，能够使用魔法和召唤神兽的战士克劳德就不会让玩家感到奇怪了。至于主动技能和被动技能的效果方面，设计者可以尽情发挥自己的想象力，而不用太过于拘束，即便是哪个技能设计的不够合理，也是可以在后期进行调整的。



▲“《机战》系列”在技能名称的设计方面的确有一套。

装备关联则是指该职业能够装备的武器和防具种类，这可以把游戏的职业系统和装备系统很好地联系起来，使其成为一个有机的整体。对于强调刷素材和装备的RPG来说，这方面内容的设计一定要非常严谨。比如《魔兽世界》就把每个职业能够装备的武器种类和防具等级进行严格的设定，使团队中的各个职业可以根据自己的不同需求来分配战利品；《梦幻之星 携带版2》虽然不限制各个职业能够使用的武器种类，但不同职业对各类武器的利用效率是不同的，像战士就擅长用近身格斗武器而不擅长用枪械，但玩家如果正好入手一把强力的散弹枪的话，兴许也可以让战士先用着试试。

明确的功能定位

在设计一个职业之前，如果能搞清楚这个职业的功能定位的话，那么就更容易控制自己的思维发散方向，不至于设计出过分古怪的职业。一般RPG的职业功能定位都可以分为这三种：防御者、打击者和治疗者，这是由经典的回合制战斗规则所衍生出的功能定位分类；而在带有空间概念的S·RPG和A·RPG中，还存在有“近战”和“远程”的概念，但它们往往都属于打击者的范畴。防御者、打击者和治疗者这三种功能定位并不一定是彼此独立的，像《勇者斗恶龙Ⅲ》的勇者就是三者兼顾，而之前所提到的《巫术》的进阶职业也都包含了两种功能定位。

防御者指的是那些防御能力突出，在承受敌方大量伤害也不会被轻易击倒的职业，也就是我们俗称的“坦克”或“MT”。在PVP和PVE的杂兵战中，防御者的作用可能不是特别明显；但在PVE的BOSS战中，防御者



▲出于玩家在游戏中对MT职业的情感，《我是MT》这部国产动画也得到了许多玩家的推崇。

绝对是不可或缺的。因为BOSS拥有非常强大的攻击力，只有靠防御者吸引住BOSS的火力，整个队伍才有与BOSS打持久战并最终获胜的本钱。防御者往往都是冲锋陷阵的近战职业，比如那些身披重甲的战士或骑士，不过像是高回避率的盗贼和武僧、高回复能力的牧师和德鲁伊也是有可能作为防御者的。比如在《时空裂痕》（Rift）这款游戏中，战士、游侠、牧师和法师这四大职业都可以承担起防御者的任务，只要玩家在构筑技能和天赋时朝着防御者的方向去努力就可以了。

打击者就是那些提供伤害输出的职业，我们习惯称之为DPS（Damage Per Second）。从广义上来说，几乎任何职业都可以算是打击者，因为他们或多或少都有一些伤害输出能力，在PVE的杂兵战中，往往会见到身为防御者的战士和身为治疗者的牧师也一拥而上的场面。但在重要的BOSS战中，由战士和牧师所提供的伤害输出基本可以忽略不计，他们更应该把每一次行动的机会都放在自己的本职工作上，让那些具有高伤害输出的职业来肩负打击者的任务。之前说过打击者有近战和远程之分，另外还往往会根据伤害输出类型分为物理和魔法这两大类，并且一个职业往往会拥有多种类型的特征，比如可以在近战和远程之间切换，或是物法双修的情况。物理近战一般都是盗贼、武僧或是牺牲了防御能力的战士等职业，物理远程则是那些使用弓箭、十字弩或各类枪械的射手，而魔法远程就是法师、术士、萨满这些典型的法系职业了。至于魔法近战类型的打击者则相对罕见，但也有不少成功的范例，比如《梦幻之星 携带版2》中的法师就可以贴身用火焰焚烤敌人，这种魔法近战的打法不但能造成很高的伤害输出，而且玩起来也是爽快感十足。

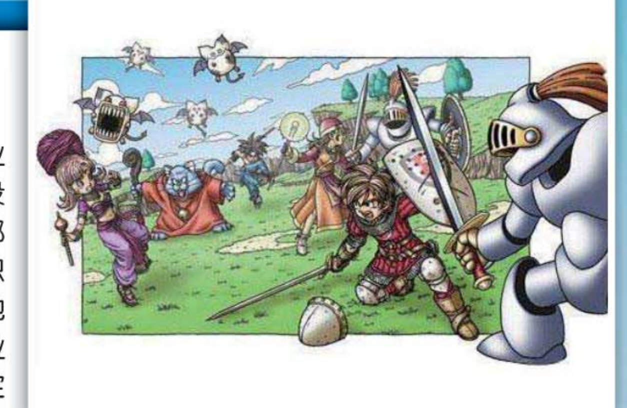
治疗者就是牧师、圣骑士这类能够为己方成员回复HP的职业，许多玩家都习惯称之为“奶妈”，尽管这些职业未必都是女性角色。治疗者能够极大的提高团队的续航能力，虽然回复HP也可以靠回复药来实现，但许多RPG对回复药的携带数量都有限制，更别提那些天价的高效回复药了。另外在PVE的BOSS战中，治疗者是防御者的坚强后盾，只要防御者不被BOSS秒杀，那么在源源不断的治疗帮助下，防御者就可以一直活下来与BOSS抗衡，从而为那些打击者职业营造良好的伤害输出空间。当然，如果团队成员暂时不需要治疗的话，那么治疗者也不至于无事可做，这些职业往往还拥有各种能够加强团队战斗力的增益技能以及降低敌方能力的减益技能，在团队中其实就是拉拉队员一般的辅助角色。


▲许多游戏中的治疗者职业都是女性角色，果然不负“奶妈”之名。

能力强度的平衡

保证各个职业之间能力强度的平衡，也是设计职业时的重要准则。如果部分职业太过于弱小的话，那即便它拥有再精妙的设计，也很难让玩家有兴趣去使用它；如果部分职业太过于强大的话，那就会导致其他职业都无人问津，游戏中的职业数量再丰富也只是个摆设。对于PVE类型RPG来说，职业有强有弱还算情有可原，这可能是剧情设定的需要，或者是设计者有意把某些职业作为终极职业来压轴等情况。比如《勇者斗恶龙Ⅲ》的勇者职业就是因为主角光环，而重制版《最终幻想Ⅲ》中的洋葱剑士则是隐藏职业，这两个职业虽然鹤立鸡群，但也能被玩家所理解。而具有PVP模式的RPG就必须保证每个职业的平衡才行，否则就会引起玩家极大的不满。

当然，任何游戏都很难保证每个职业都是绝对平衡的，毕竟能力强度这个概念没有一个具体的量化标准，尤其在那些对抗规则比较复杂的PVP类型RPG中，很难判断出某个职业到底是强是弱。可能有些看起来比较弱的职业，因为一个新战术的开发就立刻崛起；而一些看似强势的职业如果被研究出应对之策的话，也就不会招致玩家的抱怨了。而对于设计者来说，在设计职业的时候要把调试工作做足，等最终制定出理想的设计方案后，再把这个职业添加在游戏中。如果在设计职业的时候漫不经心，等发现了平衡性问题后再靠补丁去不断调整，就会影响整个游戏的声誉。尤其是那些曾受玩家欢迎的强力职业，一旦被补丁削弱后就会给玩家带来极大的挫败感，很多玩家很可能因此放弃玩这个职业，甚至是放弃整个游戏。如果职业的平衡性真的需要通过补丁来弥补的话，也尽量要做到“多加强少削弱”，对玩家的心理打击会小一些。



▲只有最强职业“勇者”才能肩负起“斗恶龙”的重任。

丰富职业的种类

对RPG而言，丰富多彩的职业种类绝对是游戏的重大卖点，对核心玩家的杀伤力更是无穷大。比如MD平台的《兰古利萨2》就收录了42个职业，这对于一款1994年就推出的游戏已经算是相当难得了，很多玩家在游戏中一看到丰富的转职分支路线，就会油然升起一种“把所有职业都玩一遍”的冲动。当然了，这42个职业实际上掺了不少水分，因为这是把各个阶段的职业都算在内的数字，如果只算最终职业的话其实只有9种而已。

同为S·RPG类型的《魔界战记2》在职业数量方面就堪称大手笔了，毕竟它比《兰古利萨2》足足晚了12年。即便除去20多个剧情和DLC角色外，玩家依然可以使用19种人类职业和20种魔物职业，并且每个职业还有5段转职，职业数量总计为（19+20）×5=195。正因为《魔界战记2》拥有如此庞大的职业数量，所以玩家才能乐此不疲地在里世界、道具界和练武洞窟中不断练级，游戏也赢得了“史上最凶战棋游戏”的光荣称号。

虽然魔界战记在S·RPG中应该是最“凶”的，但在职业数量方面却“凶”不过《DotA》和《英雄联盟》，这两款来自PC领域的MOBA类RPG都拥有100多种职业（英雄），且每个职业都有鲜明的特色，彼此之间几乎没有重复感。当然，如此庞大的



▲系列最新作《魔界战记4》与2代一样也是“19+20”种职业，不过转职变成了6段之多。

▶在职业数量方面，《英雄联盟》绝对算是大手笔制作。

职业数量是通过长时间的积累来实现的，《DotA》从最初版本问世至今已经有11年之久，与《魔兽争霸3》几乎同岁；而模仿《DotA》玩法的《英雄联盟》也花了4年左右的时间才做出这么多职业。并且这两款游戏都把职业设计当作游戏的主要构成元素，如果把职业这部分去掉的话，剩下的内容就寥寥无几了。

不过，《DotA》和《英雄联盟》这种“边玩边开发”的模式对于大部分游戏都是行不通的，毕竟大部分家用机游戏和掌机游戏是一次性销售，需要把完整的成品展示给玩家。瞬息万变的市场格局要求游戏尽可能缩短自己的开发周期，在质量和时间之间取得一个平衡点。所以，即便海量的职业能够成为游戏的卖点，游戏开发人员也不可能花上大量时间去精心设计每一个职业，而是应该采用“量产”的方式去扩充职业的数量。“量产”职业倒并不等同于滥竽充数，这其中还是包含一些设计理念在内的，下面我们就来专门谈一谈吧。

划分职业等级

将已有的流行职业类型进一步划分出职业等级，是一个不错的量产方式。比如把法师划分为低、中、高三个等级，高级和中级的可以分别叫做大魔法师和精英法师，而低级的则起名为见习法师的话也不会给人一种贬低的感觉。这样的话由一个法师职业的概念就能设计出三种不同的职业，如果每个职业都这样去划分的话，就相当于把职业的总数提高到三倍之多。游戏在进行宣传的时候就可以把这些都统计在内，用庞大的职业数量去吸引玩家。

这种掺过水分的职业数量的确能起到不错的宣传效果，但当满怀期待的玩家进入游戏后，如果发现这一大堆职业有大部分都是雷同的，就可能会有种被欺骗和愚弄的感觉。其实不同等级的同类型职业是可以做出不重复的花样的，比如说给低中高三个等级的职业各自赋予一些独有的技能，使其彼此相似但又不是完全相同，这样的话就可以使得这三个不同等级的职业都有各自的优势，没有谁一定取代谁的问题。如果有些玩家看中某个低级职业才拥有的独有技能的话，就会坚持玩这个低级职业，而不是将其转职为中级或高级职业。

为低级职业设计一些专用的关联装备也是一个办法，像FC原版的《最终幻想Ⅲ》中的洋葱剑士其实是一个最基础的低级职业，但只有它才能装备游戏中最强的“洋葱套装”，为了这套装备而转职成洋葱剑士的玩家绝对不在少数。像《口袋妖怪》中的“进化辉石”也是同样的道理，这件装备能提供巨额的防御加成，但只有非最终进化形态的精灵才能够装备它。



▶由于洋葱套装的存在，洋葱剑士成功实现了从最低级职业向最终极职业的跨越。

划分职业分支

将一个职业类型划分成多种不同的职业分支，也是一个行之有效的量产方式。依旧以法师为例，可以按照习得魔法种类分为寒冰法师、火焰法师、雷霆法师、奥术法师、黑暗法师等等，而战士这种擅长武器的职业也可以直接划分成大剑战士、枪战士、斧战士之类，只要设计者能准确地把握某种职业类型的特征，那么就一定有办法把它拆分成各种特色鲜明的职业分支。《暗黑破坏神2》和《魔兽世界》在这方面可以算是典范，虽然它们的职业类型并不算特别多，但每一种职业类型又包含有三种职业分支，每一种职业分支其实都可以被视为一个完整的独立职业。


▶《时空裂痕》的跨职业系统在目前的游戏中应该是最为成熟的。

与直接设计三种独立职业相比，为一个职业设计出三个职业分支的方式就巧妙得多。它的巧妙之处在于能够重复利用已有资源，减轻设计时的工作量。比如同类职业的不同分支可以拥有部分相同的技能，在设计属性参数和装备关联时只需要稍加改动甚至是完全复制照搬，因为雷同的职业分支和雷同的独立职业相比，前者是更容易被玩家接受和容忍的。另外，划分职业分支也是一个细化职业的手段，像是擅长各类元素魔法的法师和精通十八般兵器的战士，要在一个职业中把这些细节都处理好还是比较麻烦的，通过职业分支的方式进行归类会显得更有条理。


▲最容易划分职业分支的职业类型就要属法师了。

跨职业系统

跨职业系统的意思是允许角色跨越单个职业的限制，能够同时拥有多种职业的能力。之前提到《勇者斗恶龙Ⅲ》的转职就是其中一例，玩家可以培养出身兼多个职业特长的角色，相当于选择了一个复合型职业。跨职业系统是丰富职业数量的绝佳手段，即便游戏本身的职业数量不多，玩家在这有限的职业中也能组合出无限的可能。如果游戏能在跨职业系统的基础上，把构筑元素和平衡性调整做好的话，这个游戏的职业设计一定能够大放光彩。

采用跨职业系统的游戏不胜枚举，在我们能够接触到的日式RPG中，绝大多数的游戏都或多或少运用了这个系统。从理论上来说，玩家可以培养出一个集所有职业之大成的无敌角色，看起来会破坏游戏的平衡性。不过，培养出这样的角色需要花费玩家大量的时间和精力，即便这个角色能够轻松干掉最终BOSS，也都是玩家辛勤培养的结果，对于注重“一分耕耘一分收获”的PVE类型RPG来说是合情合理的。但在PVP类型的RPG中，玩家之间不是比谁练级练的时间长，而是策略技巧的比拼，这时候就不允许玩家拥有全知全能的无敌角色了。跨职业系统也必须对角色拥有的职业种类和技能数量进行一定的限制，把大部分职业技能的组合方案控制在一个合理的范围内。

比如在《梦幻之星 携带版2》中，虽然各个职业的技能是可以相互通用的，但由于一个角色所拥有的技能栏位有限，所以玩家必须从中挑选出部分最适合该角色定位的技

能才行，无法面面俱到。其实说白了这就是一种技能构筑的理念而已，因为这些技能本来就是各职业通用的，与各职业之间不存在什么绑定关系。而《时空裂痕》（Rift）则采用了“主职业+副职业”的概念，每个职业类型被划分为8个不同的职业分支，角色在选定了职业类型后，再从这8个职业分支中选出1个主职业和2个副职业。角色可以学完这个主职业的所有技能和大部分天赋，但那两个副职业却只能学到少数技能和天赋，只能起到补充辅助的作用。有不少游戏也采用了类似的副职业设定，从玩家的反响来看还是比较成功的。

丰富职业的内涵

能够丰富职业种类的数量自然是多多益善，但快速量产出来的职业终究还是内涵不足，很难满足资深RPG玩家的口味。相反如果能丰富职业的内涵和玩法，哪怕职业数量少一些，也是可以被玩家接受的。尤其是那些带有丰富可操作要素的A・RPG来说，“贵精不贵多”才是最合适的设计理念。近年来的许多欧美RPG大作基本上都遵照了这个设计理念，职业数量不算特别多，但每个职业却拥有深度的内涵和丰富的玩法，仅仅是一个职业就够玩家钻研好长时间了。

怎样才能设计出一个好玩的职业呢？简单来说的话就是设计者要充分发挥出自己的创意，拿出令人拍案叫绝的设计方案。但创意这东西一是无法信手拈来，二是不一定真正具有可实施性，三是有可能不符合大众的习惯口味，把创意转化为设计是一个非常艰难的过程。另外，本文的主题是“职业设计理念”，笔者在这里也想从实例出发，尽可能总结出一些具有可行性的设计理念，而不是空谈什么玄妙的创意。再说创意往往也不是空想出来的，如果能多吸收学习他人的思维成果，对自己的思考能力也是一个极大的锻炼，这样可能会使你的创意变得更加成熟和完善。

一个好玩的职业应该包含以下的特征：一、职业必须拥有鲜明的特色，尽量不要与其他职业雷同；二、职业要有一定的深度，但也不能太过于复杂，要做到使玩家能够尽快上手但却很难精通；三、职业要提供给玩家一部分自由发挥的空间，使玩家能够开发出多种不同的战术玩法，而不是按照设计者的既定思路去照本宣科。要做到这些，可以把职业的构成元素作为切入点，即属性参数、技能设定和装备关联这三项内容。笔者归纳总结一些经典游戏的职业设计手法，在这里与大家一起分享下吧。

变更基本规则

每个游戏都会存在一些各职业都通用的基本规则，这些基本规则可能体现在职业的各个方面，比如说在属性参数方面，力量能够影响物理攻击力，智力影响魔法攻击力，敏捷影响到行动顺序和行动频率等等。又如装备关联方面，法师只能装备法杖和布甲，盗贼装备短柄武器，战士和骑士可以装备长武器和盾牌。这些基本规则虽然在不同游戏中会有所不同，但在同一个游戏中却是放四海皆准的通用标准。不过，这些基本规则也是可以被修改的，如果在极个别职业身上修改这些规则，那么就很容易创作出一个与众不同的特色职业。

举例来说，防御力（护甲）这种属性一般都是起到减轻所受伤害的作用，但如果某个职业拥有“将防御力转化为攻击力”的特殊能力，那么他就会从一般防御者类型的职业中脱颖而出，成为一个能够转守为攻的角色。又如一般职业都只能同时装备一把武



▲《口袋妖怪》中的圈圈兔虽然没有很强的属性能力，但围绕“天邪鬼”特性所开发出的战术却是非常强大。

器，但如果允许某个职业同时装备两把甚至三把武器的话，那就能创作出一个“二刀流”或“三刀流”的特色职业。值得去修改的基本规则还有很多，不一定局限于职业的构成元素这方面，比如说《口袋妖怪》中拥有“天邪鬼”特性的PM，可以把原本降低能力的负面效果转化为能力提升，这样一来就可以把“燃烧殆尽”这种技能的负面效果也充分利用起来。

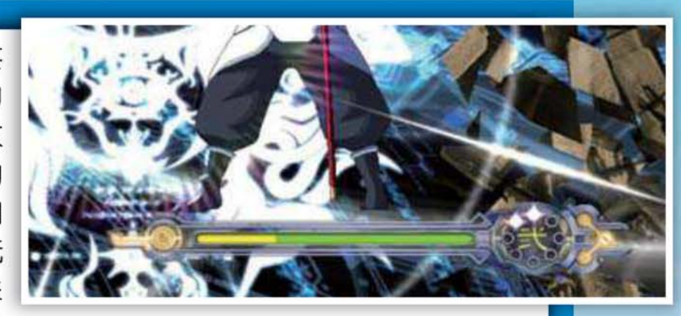
设计组合技能

设计组合技能是一个比较常见的设计手法，组合技能要求玩家按照一定的次序来衔接技能，就像FTG中的连续技那样，尤其是在注重操作的A・RPG中，组合技能可以给玩家带来极大的爽快感。除了爽快感以外，组合技能也是体现职业深度的有效手段，因为玩家需要思考技能的最佳衔接顺序，从而达到最大化伤害输出等效果。不过，设计组合技能的时候也要注意给玩家保留一定的自由发挥空间，千万不要把组合技能做成固定的衔接顺序。因为一套固定衔接顺序的组合技能，所起到的效果往往是可以被一个技能所替代的，玩家也不可能喜欢这种千篇一律的操作方式。

采用这个设计手法的游戏有很多，像《魔兽世界》中的大部分职业都需要玩家来钻研技能的衔接手法，不少玩家甚至为此专门编写出了宏命令，使得一次按键就可以完成整套的技能衔接操作。而《怪物猎人》虽然不能算是RPG，但它在设计武器的时候也采用了相同的手法，玩家在学习某种武器用法的时候，一定都是先从了解武器的组合技能开始的吧！

应用特殊资源

特殊资源是维持职业的某些特殊行动时所需要消耗的资源，就像使用魔法时必须要消耗MP那样。不过MP值是传统职业概念中通用的资源类型，在许多游戏中甚至连战士这类物理攻击职业也会用到MP值。而特殊资源往往是少数职业所特有的，它不仅作用比较独特，而且消耗特殊资源时的计算方式可能也会比较特殊。特殊资源的目的也是为了使职业更具有策略性，玩家必须充分研究



▲特殊资源的概念在FTG中的应用更为普遍。

这种特殊资源的积累和消耗方式，使其达到收支平衡，才能最大限度发挥出这个职业的能力特点。

《魔兽世界》在这方面就做出了一个良好的典范：战士职业所使用的特殊资源是怒气，它通过攻击敌人和承受敌人攻击这两种方式来积累，而战士的许多强力必杀技都是需要消耗怒气才能够使用的；盗贼职业所使用的特殊资源则是能量值，它的积累速度很快但消耗量也很大，使得盗贼必须要把能量值留给关键的核心技能，而不是什么技能都乱用一通。除此之外，《魔兽世界》还陆续加入了多种特殊资源种类，比如死亡骑士所用到的符文、武僧所用到的真气等等，它们的用途都大同小异。《怪物猎人》中的武器太刀也用到名为“炼气值”的特殊资源，通过消耗这种这种特殊资源来激活一个增加攻击力的增益效果。该增益效果最多可以叠加到三层，虽然有丰厚的攻击力加成，但激活三层增益效果的代价也是比较高的。

触发增益效果

增益效果就是我们平时说的buff，它指的是通过使用辅助类技能或是道具来获得的一种状态效果，使拥有这种状态效果的角色得到一定的能力提升。增益效果在各个职业中都无处不在，像是攻击力加成、回避率提升这些司空见惯的状态效果都属于该范畴。不过，若想把增益效果应用到职业设计的话，就要在触发条件方面多下功夫，像“使用技能或道具”这种触发条件就太过于普通了，很难为职业的玩法带来什么乐趣。如果把触发增益效果的条件设计得合理有趣的话，那么玩家就会围绕这一点来开发相关的战术，如何以最有效率的方式触发增益效果，如何将增益效果维持更长的时间，是玩家需要考虑的。

之前提到《怪物猎人》中的武器太刀，其实也用到了触发增益效果的设计手法。要触发攻击力加成的增益效果，一要将炼气值蓄满，二要使用一系列组合技能进行攻击，并以终结技收尾。所以玩家在使用太刀时就要围绕这两点来做文章，如果能在保证自身安全的前提下，最快蓄积满炼气值，并在最合适的时机打出终结技，那么你已经算是使用太刀的中高手了。类似的例子还有很多，比如《英雄联盟》中的黑暗之女和虚空掠夺者，他们各自都拥有一个性能不错的增益效果，但要触发该效果的话，黑暗之女需要“连续使用5次技能”，而虚空掠夺者则需要“在对方视野中消失一次”，所以玩家就会围绕这两个触发条件来开发相应的战术。

切换战斗模式

切换战斗模式指的是在一个职业中划分出两个甚至更多个“职业分支”，但允许玩家在一场战斗中进行切换。为了与量产职业理念中的职业分支区分开，一般我们都习惯把这种职业分支叫做“战斗模式”。切换战斗模式是一个非常有趣的职业设计手法，它一方面能够丰富职业的内涵，使一个职业包含相当于多个职业分支的构成元素，另一方面也对玩家切换战斗模式的时机有所要求，使玩家围绕这一点来开发战术。



▲能够在黑暗骑士和圣骑士之间自由切换的塞西尔。

《怪物猎人 携带版 3rd》中新增的武器斩击斧就是个很好的设计范例，它包含“剑形态”和“斧形态”两种风格迥异但又彼此关联的战斗模式。剑形态的机动性较差但攻击速度比较快，而且能够利用名为“属性瓶”的特殊资源；斧形态的攻击硬直比较大，但机动性较强。虽然这种能够切换战斗模式的设计手法不适合新人上手，但当玩家一旦掌握到各个战斗模式的操作技巧，并把握好切换的时机后，所获得的成就感是难以言喻的。采用类似设计手法的游戏还有很多，比如《魔兽世界》中的德鲁伊、《异说 最终幻想》中的塞西尔和吉尔伽美什、《英雄联盟》中的未来守护者和蜘蛛女皇等等，这些都是足以令玩家百玩不厌的优秀职业。

模仿学习能力

模仿学习能力指的是突破职业本身的技能限制，去学习一些其他职业甚至是敌方角色才能拥有的技能。相比起固定技能配置的职业来说，拥有模仿学习能力的职业会拥有更大的技能构筑空间，而且还包含有一些有趣的不确定因素。不同游戏对模仿学习能力的设定也有所区别，我们通过实例来介绍吧。

最早应用模仿学习能力这种设计手法的游戏应该是《最终幻想Ⅴ》，其中有一种叫做“模仿士”的职业，他可以模仿比他先行动的队友所使用的技能，如果队友使用的是强力的终极必杀技，那么模仿士就能再模仿一遍，给对方造成沉重的打击。《口袋妖怪》中的图图犬则是能够永久获得模仿学习而来的各种技能，使玩家不受任何限制地自由搭配，不过图图犬的能力值非常差，这也是“全知全能”所必须要付出的代价吧。《DotA》中的大魔导师的模仿学习能力则充满诸多不确定因素，因为他只能够学习对方英雄上次所使用的技能，并且所学习的技能只能保留不长的一段时间。玩家需要想方设法让大魔导师学会那些性能强大的关键性技能，而

对方玩家也会想方设法阻止这一点，这就是双方战术的博弈了。

额外战斗单位

在通常情况下，一个职业都只对应一个战斗单位，比如战士就是装备着武器和铠甲的近身战斗单位，但某些职业却打破了这个限制，可以加入一个或者多个额外战斗单位去帮助自己进行战斗。额外战斗单位的设计手法与宠物和雇佣兵系统有相似之处，但又有本质区别。宠物和雇佣兵可能是全职业通用的，他们所扮演的往往是独立职业的角色；而这个额外战斗单位则是职业的附属，需要更强调自己与职业之间的联系。

《魔兽世界》中的猎人职业就是个经典的范例，他所携带的宠物不仅仅拥有完整的能力设定，而且猎人和宠物还可以通过各种不同的手段来为彼此带来可观的增益效果，比如猎人的会心一击可以使宠物回复集中值（一种特殊资源），而宠物的某些增益效果在触发后也可以使猎人受益。《激战2》中的幻术师则采用了截然不同的设计手法，幻术师可以通过各种手段召唤出虚影和分身这两种不同的幻象单位，虚影拥有较强的攻击能力，与猎人的宠物比较类似；而分身的攻击能力较弱，但外形与幻术师完全相同，可以用来迷惑对手。另外，幻术师还可以将虚影和分身粉碎掉，从而触发一些强大的增益效果。

围绕极端技能

极端技能在这里是指那些优点和缺点都非常明显的“双刃剑类型”技能，这些技能可能拥有非常强大的伤害或是增益效果，但要么使用难度很大，要么有诸多条件限制，要么有严重的负面效果，对于新手玩家来说是非常难以驾驭的。这种极端技能在很多职业身上都能见到，但如果把极端技能作为职业的核心技能，就是一种全新的职业设计手法了。玩家要想掌握该职业的使用方式，就需要围绕这些极端技能去设计一些看似极端的战术，但这种极端战术在游戏中往往能够成为令玩家惊叹不已的亮点。

《DotA》中的屠夫就是其中一个典型代表，他的核心技能“肉钩”是一个很难成功但又有丰厚回报的极端技能，玩家为了保证肉钩的成功率，不但要有扎实的基本功操作，还要仔细研究使用肉钩的角度和时机，打对手一个措手不及。《异说 最终幻想》中的皇帝则是一个充斥着各类极端技能的职业设定，他的所有技能几乎都是守株待兔性质的陷阱，基本没有主动攻击的能力，缺点极其明显。但也正是这些极端技能的存在，造就了牵制迂回这种适合皇帝的极端战术。

《口袋妖怪》虽然没有传统意义上的职业概念，但游戏中有个叫做“猫手”的技能也用到了同样的设计手法。猫手的效果是从己方所有PM拥有的技能中随机选择一个，并且能够无视技能的优先度顺序，使那些必定后手出招的技能有可能先手出招。而玩家所开发出的“猫手战术”，一方面要利用猫手无视优先度的优势，另一方面需要仔细研究己方所有PM拥有的技能，使猫手尽可能随机选择到自己所期望的技能。



▲携带宠物一同战斗是《魔兽世界》中猎人职业的最大特点。

RPG的职业设计理念可谓博大精深，本文的内容也仅仅是皮毛而已。如果玩家对职业设计比较感兴趣的话，在掌握一些基本理论的基础上，还是要尽可能多涉猎不同类型的游戏，从中找出值得借鉴的优点和缺点，这样才能够充实自己的内涵。另外，将自己的思路整理成文章也是个不错的自我提高过程，希望有兴趣的读者朋友也能多多投稿，与我们一起分享您的宝贵经验。

《超级机器人大战》经典机体设定回顾

文 koflover
编 乌冬

《超级机器人大战》（以下简称《机战》）系列是S·RPG的经典代表，它在1991年伴随着S·RPG这个游戏类型而诞生，直至22年后的今天，在大多数SRPG退出历史舞台后，它依然方兴未艾。《机战》之所以能够长盛不衰，除了拥有众多人气动漫品牌的支持外，还与它周密翔实的数据概念设定离不开关系，而这其实也正是S·RPG的灵魂所在。在这篇专题中，我们就把目光放在这部分，来鉴赏一下历代《机战》游戏的经典机体设定吧。

为了方便读者朋友查询和比较，在进行机体设定分析之前，让我们先来回顾下历代《机战》游戏的系列年表吧。

中文名	日文名	发售日	对应机种	备注
超级机器人大战	スーパーロボット大战	1991年4月20日	GB	—
第2次超级机器人大战	第2次スーパーロボット大战	1991年12月29日	FC	—
第3次超级机器人大战	第3次スーパーロボット大战	1993年7月23日	SFC	—
超级机器人大战EX	スーパーロボット大战EX	1994年3月25日	SFC	—
第4次超级机器人大战	第4次スーパーロボット大战	1995年3月17日	SFC	—
第2次超级机器人大战G	第2次スーパーロボット大战G	1995年6月30日	GB	由FC版《第2次超级机器人大战》复刻而来
第4次超级机器人大战S	第4次スーパーロボット大战S	1996年1月26日	PS	移植自SFC版《第4次超级机器人大战》
超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战外传 魔装机神 THE LORD OF ELEMENTAL	1996年3月22日	SFC	—
新超级机器人大战	新スーパーロボット大战	1996年12月27日	PS	—
新超级机器人大战 特别盘	新スーパーロボット大战スペシャルディスク	1997年3月28日	PS	—
超级机器人大战F	スーパーロボット大战F	1997年9月25日	SS	—
超级机器人大战F完结篇	スーパーロボット大战F完结编	1998年4月23日	SS	—
全超级机器人大战 电视大百科	全スーパーロボット大战 电视大百科	1998年10月29日	PS	—
超级机器人大战F	スーパーロボット大战F	1998年12月10日	PS	移植自SS版《超级机器人大战F》
超级机器人大战F完结篇	スーパーロボット大战F完结编	1999年4月15日	PS	移植自SS版《超级机器人大战F完结篇》
超级机器人大战COMPACT	スーパーロボット大战COMPACT	1999年4月28日	WS	—
超级机器人大战Complete Box	スーパーロボット大战コンプリートボックス	1999年6月10日	PS	为《第2次超级机器人大战》、《第3次超级机器人大战》和《超级机器人大战EX》的合集
超级机器人大战Link Battler	スーパーロボット大战リンクバトラー	1999年10月1日	GBC	—
超级机器人大战64	スーパーロボット大战64	1999年10月29日	N64	—
超级机器人大战COMPACT2 第1部：地上激动篇	スーパーロボット大战COMPACT2 第1部：地上激动篇	2000年3月30日	WS	—
超级机器人大战α	スーパーロボット大战α	2000年5月25日	PS	—
超级机器人大战COMPACT2 第2部：宇宙激震篇	スーパーロボット大战COMPACT2 第2部：宇宙激震篇	2000年9月14日	WS	—
超级机器人大战COMPACT2 第3部：银河决战篇	スーパーロボット大战COMPACT2 第3部：银河决战篇	2001年1月18日	WS	—
超级机器人大战α外传	スーパーロボット大战α外传	2001年3月29日	PS	—
超级机器人大战α DC版	スーパーロボット大战α for Dreamcast	2001年8月30日	DC	与PS版同时开发，非移植版
超级机器人大战A	スーパーロボット大战A	2001年9月21日	GBA	2006年2月6日移植到手机FOMA900ix
超级机器人大战COMPACT WSC版	スーパーロボット大战COMPACT for WonderSwanColor	2001年12月13日	WSC	移植自WS版《超级机器人大战COMPACT》

中文名	日文名	发售日	对应机种	备注
超级机器人大战IMPACT	スーパーロボット大战IMPACT	2002年3月28日	PS2	将《超级机器人大战COMPACT2》三部曲合并在同一款游戏中
超级机器人大战R	スーパーロボット大战R	2002年8月2日	GBA	2007年12月17日移植到手机FOMA900ix
超级机器人大战 原创世纪	スーパーロボット大战ORIGINAL GENERATION	2002年11月22日	GBA	—
第2次超级机器人大战α	第2次スーパーロボット大战α	2003年3月27日	PS2	—
超级机器人大战COMPACT3	スーパーロボット大战COMPACT3	2003年7月17日	WSC	—
超级机器人大战D	スーパーロボット大战D	2003年8月8日	GBA	—
超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	2004年5月27日	PS2	—
FC MINI第2次超级机器人大战	FC MINI 第2次スーパーロボット大战	2004年10月21日	GBA	由FC版《第2次超级机器人大战》复刻而来
超级机器人大战GC	スーパーロボット大战GC	2004年12月16日	NGC	—
超级机器人大战 原创世纪2	スーパーロボット大战ORIGINAL GENERATION2	2005年2月3日	GBA	—
第3次超级机器人大战α 终焉的银河	第3次スーパーロボット大战α 终焉の银河へ	2005年7月28日	PS2	—
超级机器人大战J	スーパーロボット大战J	2005年9月15日	GBA	—
超级机器人大战MX 携带版	スーパーロボット大战MX ポータブル	2005年12月29日	PSP	移植自PS2版《超级机器人大战MX》
超级机器人大战XO	スーパーロボット大战XO	2006年11月30日	Xbox360	移植自NGC版《超级机器人大战GC》
超级机器人大战W	スーパーロボット大战W	2007年3月1日	NDS	—
超级机器人大战OGS	スーパーロボット大战OG ORIGINAL GENERATIONS	2007年6月28日	PS2	为《超级机器人大战 原创世纪》和《超级机器人大战 原创世纪2》的合集
超级机器人大战OG 外传	スーパーロボット大战OG外传	2007年12月27日	PS2	—
无限边境 超级机器人大战OG传说	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	2008年5月29日	NDS	—
超级机器人大战A 携带版	スーパーロボット大战A ポータブル	2008年6月19日	PSP	由GBA版《超级机器人大战A》复刻而来
超级机器人大战Z	スーパーロボット大战Z	2008年9月25日	PS2	—
超级机器人大战Z 特别盘	スーパーロボット大战Z スペシャルディスク	2009年3月5日	PS2	—
超级机器人大战K	スーパーロボット大战K	2009年3月20日	NDS	—
超级机器人学园	スパロボ学园	2009年8月27日	NDS	—
超级机器人大战NEO	スーパーロボット大战NEO	2009年10月29日	Wii	—
无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	2010年2月25日	NDS	—
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 THE LORD OF ELEMENTAL	2010年5月27日	NDS	由SFC版《超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王》复刻而来
超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	2010年11月25日	NDS	—
第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇	2011年4月14日	PSP	—
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 THE LORD OF ELEMENTAL	2012年1月12日	PSP	由SFC版《超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王》复刻而来
超级机器人大战OG传说 魔装机神II 邪神启示录	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神II REVELATION OF EVIL GOD	2012年1月12日	PSP	—
第2次超级机器人大战Z 再世篇	第2次スーパーロボット大战Z 再世篇	2012年4月5日	PSP	—
第2次超级机器人大战OG	第2次スーパーロボット大战OG	2012年11月29日	PS3	—
超级机器人大战UX	スーパーロボット大战UX	2013年3月14日	3DS	—
超级机器人大战 扩展行动	スーパーロボット大战Operation Extend	2013年夏开放下载	PSP	—
超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	预定2013年8月22日	PSV	—

由上表可见，“《机战》系列”的游戏推出频率还是相当频繁的，在22年期间推出了62部作品，几乎达到了一年3作的程度。另外从对应的机种平台可以看出，眼镜厂对老任的主机、尤其是掌机那是相当照顾，不但游戏的数量多，而且少有冷饭，相信3DS





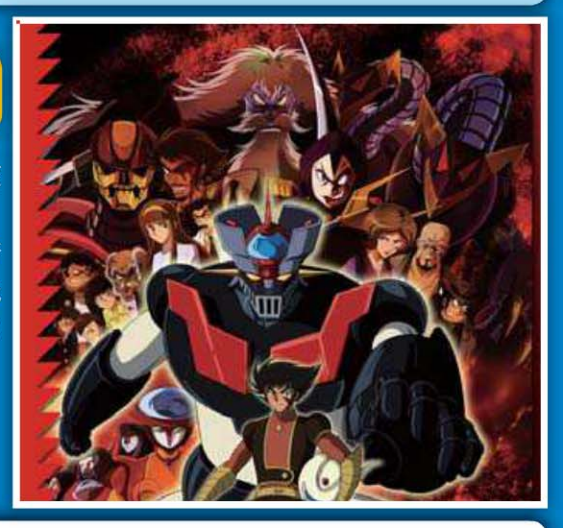
▲内涵不亚于主流卡牌游戏的机战TCG。

平台未来也会涌现出大量原创《机战》作品。值得一提的是，“《机战》系列”还推出过集换式卡牌游戏，卡牌设计做得还是蛮有意思的，有条件的玩家可以收集一下这些卡牌来玩一玩。

接下来我们进入正式的机体设定分析环节。但需要事先说明的是，由于“《机战》系列”中出现的机体数量实在是太多了，在一篇文章中想要把它们一网打尽是绝对不可能的，所以笔者只能挑选少数一部分有代表性的经典机体来分析。另外，考虑到“《高达》系列”和眼镜厂原创系列的体系实在太庞大复杂，远远超过一个专题所能覆盖的范围，所以笔者只好把这两个最具人气和深度的系列舍弃掉，恳请各位读者朋友多多海涵。另外为了方便阅读，在下文中除了标题文字外，出现的所有《机战》作品一律使用简称。

魔神系列

魔神系列包含有《魔神Z》、《大魔神》和《UFO机器人 巨魔神》这三大动画，它们都是由日本漫画家永井豪和东映动画所创作，并被称之为“超级机器人动画的元祖”。始于1972年的《魔神Z》距今已经41个年头，但它在《机战》中依然活跃无比，在历代游戏中拥有最高的出勤率。



魔神Z（マジンガ–Z）

初登场作品	《超级机器人大战》
默认机师	兜甲儿

魔神Z可以算是超级系机器人的模板，它的装甲和HP在超级系中处于中等水平，《机战》中的很多机体都是根据它来设定具体的装甲和HP数值的。魔神Z的武器攻击力虽然不算特别高，但它的主要武器往往都没有气力要求，使用起来相当方便，况且魔神Z还拥有“魔神力量”这个特殊能力，当气力达到130时就可以使最终伤害提升（《机战K》等作品还能提升防御力），足以弥补武器攻击力的不足。

“火箭飞拳（ロケットパンチ）”和“胸部火焰（ブレストファイヤ–）”是魔神Z最具代表性的两大武器。“火箭飞拳”可谓魔神Z的代名词，在历代《机战》作品中有不少超级系机体也拥有能把拳头发射出去的能力，这显然是向《魔神Z》致敬。虽然“火箭飞拳”的攻击力一般，但在某些《机战》作品中却出现了各种加强版本，





比如只有1发残弹但威力极高的“强化型火箭飞拳”、射程达5格且能够移动后使用的“强力火箭飞拳”，以及具有华丽演出画面的“大车轮火箭飞拳”和“火箭飞拳100连发”等等，这些武器显然也是为了进一步演绎火箭飞拳的经典。

“胸部火焰”则是魔神Z的默认最强武器，它看似是光束射击类型的武器，但射程却只有1格而且还是格斗系武器，这让很多不了解原作动画的玩家感到不解。与“火箭飞拳”一样，胸部火焰也被后来的许多超级系机体所模仿，即便是盖塔这样的超级系元老也包括在内。由于“胸部火焰”的默认级别已经比较高，所以几乎没有什么强化版本，而是在最强的合体攻击中登场。

说到魔神Z则不得不提起“魔神凯撒（マジンカイザ–）”这部强力机体，它在游戏中一般都是作为魔神Z的后继机体出现的，但由于这部机体的实力实在太强，所以在历代游戏中的出场率比较低，有种“神龙见首不见尾”的感觉。与魔神Z相比，魔神凯撒除了拥有更高的属性数值外，还追加了HP回复和EN回复的能力（因实际作品而异），在武器方面，火箭飞拳升级为“凯撒飞拳（タ–ボスマッシャ–パンチ）”，胸部火焰升级为“火焰爆裂（ファイヤ–ブラスタ–）”，另外还有那个残弹数99的“亿万导弹（ギガスミサイル）”。虽然无消耗武器的续航能力还是要比亿万导弹更强一些，但99发残弹的气势可不是无消耗武器所能比的。


▲狂放的魔神凯撒与朴实的魔神Z的形成了鲜明的对比。

大魔神（グレートマジンガー）

初登场作品	《超级机器人大战》
默认机师	剑铁也

大魔神这部机体基本是参照着魔神Z的模板来设计的，并且大魔神的攻防数值要比魔神Z稍稍强一些，但在玩家的自由培养下，这点差距倒算不了什么。在武器方面，魔神Z的两大经典武器在大魔神身上变成了更强的“原子飞拳（アトミックパンチ）”和“胸部灼烧（ブレストバ–ン）”，但大魔神也有自己的代表性武器“雷电爆破（サンダ–ブレ–ク）”。该武





器在早期《机战》作品中也是1格射程的格斗系武器，与胸部火焰相同，而在近年来的游戏中为了突出实用性，则变成了不可移动后使用的远程格斗系武器。最后需要补充的是，大魔神也拥有“魔神力量”的特殊能力，在攻击能力方面与魔神Z应该是并驾齐驱的。

巨魔神（グレンダイザー）

初登场作品	《第2次超级机器人大战》
默认机师	デューク・フリード（宇门大介）

由于巨魔神的登场频率没有魔神Z和大魔神高，所以很多玩家对这部机体不是很熟悉，也低估了它的能力。从原作动画设定来说，巨魔神的性能是比魔神Z和大魔神还要高出一筹的，不过这一点在游戏中倒不是很明显。在早期《机战》游戏中，没有“魔神力量”的巨魔神在攻击力方面比较吃亏，但从《机战Z》开始则新增了与魔神力量相同的“泰沙力量”来弥补这个不足。巨魔神的武器设定也算自成一统，“空间闪电（スペースサンダー）”和“双重十字风暴（ダブルハーケンストーム）”的演出画面既华丽又富于想象力，这对于在早期游戏登场的机体来说是非常难得的。







◀巨魔神的三种合体形态。

不过，巨魔神的最大特色还在于变形和合体的能力。巨魔神可以变形为飞行形态，在保留部分武器的基础上提升了移动力、运动性和空中地形适应，这个设定在《机战》中倒是屡见不鲜。而巨魔神的合体设定就比较有意思了，它能够分别与“双重飞行器（ダブルスペイザー）”、“潜艇飞行器（マリンスペイザー）”和“钻头飞行器（ドリルスペイザー）”这三部附属飞行器合体，从而变为巨魔神WS、巨魔神MS和巨魔神DS这三种强化形态。这三种强化形态都在原基础上提升了移动力、装甲和HP，且各自对应空S、海S和陆S的地形适应，另外还有双人份的精神指令可用。不过这三部附属飞行器与巨魔神合体后没有新增什么强力武器，导致玩家不太愿意把出战名额留给它们，好在《机战Z》这三部机体各自追加了“干扰机能”、“修理装置”和“补给装置”的能力，作为辅助机体上场是没什么问题的。



盖塔系列

盖塔系列是永井豪与另一位日本知名漫画家石川贤共同创作的机器人漫画，同样也是元祖超级机器人动画的代表，它所包含的系列作品分支相当多，在历代《机战》游戏中的出勤率仅次于魔神系列。由于盖塔机器人是由三架盖塔战机合体而成，所以也有“三一万能侠”的别称，其中三一是“三位一体”的意思。



盖塔机器人（ゲッターロボ）

初登场作品	《超级机器人大战》
默认机师	流龙马、神隼人、巴武藏/车弁庆

盖塔机器人是整个系列的最初机体，虽然在原作设定里它是由盖塔战机合体后的产物，但在《机战》游戏中，除了极个别剧情关卡以外，玩家都可以直接使用合体后的盖塔机器人，而不是合体之前的盖塔战机。不过盖塔机器人的特殊能力“Open Get（オープンゲット）”倒是再现了原作的合体和分离设定，当盖塔机器人受到攻击时有一定几率将机体分离成三架盖塔战机，从而躲开敌人的攻击，之后再迅速合体恢复原状。另外，盖塔机器人的终极武器“盖塔组合攻击（ゲッタ–チェンジアタック）”也利用了三机分离再合体的设定，而且攻击力和演出画面还算说得过去。

盖塔机器人的最大特点就是拥有三种变形，盖塔1（ゲッタ–1）适合空战且拥有各种主战武器，其中包括向魔神Z的经典武器“胸部火焰”致敬的“盖塔射线”，它同样也是看上去像是远程射击武器、但实际是只有1格射程的格斗系武器；适合陆战的盖塔2（ゲッタ–2）的攻击能力较弱，但运动性和移动能力比较强，而且还拥有“盖塔幻象（ゲッタ–ビジョン）”这个能够几率闪避的特殊能力，配合盖塔机器人共通的特殊能力Open Get，回避能力比一般真实系机体还要强得多，无论是面对成群的杂兵还是用来消耗BOSS都非常好用；盖塔3（ゲッタ–3）侧重于海战且拥有三形态中最高的装甲，虽然配备的武器种类比较少，但必杀技“大雪山崩落（大雪山おろし）”的威力比起盖塔射线来说还有过之而无不及，不过由于移动力太低的关系，很少有玩家愿意用这个形态去战斗。

为了让玩家充分利用三种变形形态，在近年来的《机战》作品中盖塔机器人的变形能力得到了强化，当盖塔机器人达到满改造时，就能够在攻击后或是移动后变形（因实际游戏而异），这样的话玩家就不会抱着一种形态从头打到尾了。









盖塔机器人G（ゲッターロボG）

初登场作品 《超级机器人大战》

默认机师 流龙马、神隼人、车弁庆

盖塔机器人G可以算是盖塔机器人（以下简称元祖盖塔）的升级版本，至少在《机战》游戏中是这样设定的，它沿用了元祖盖塔的各项经典设定，比如三机合体与分离，以及三形态变形的能力。两者的最大区别是机体体型，在“《机战》系列”的体型修正规则下，体型为M的元祖盖塔拥有回避优势但攻击能力有所下降，而体型为L的盖塔机器人G则恰好相反。

在三种变形形态方面，1号机体是适合空战的“盖塔飞龙（ゲッタ–ドラゴン）”，它与盖塔1一样搭载了各种主战武器，并追加了“烈日火花（シャインスパ–ク）”这个强大的终极武器，比盖塔射线要厉害得多；2号机盖塔狮虎（ゲッタ–ライガ–）与盖塔2几乎同出一辙，机体能力数值也几乎没什么区别，但因为盖塔狮虎是L体型的关系，回避能力要比盖塔2稍弱一些；3号机盖塔波塞冬（ゲッタ–ポセイドン）与盖塔3也基本相同，除了保留大雪山崩落这招以外，还有能够体现机体特点的“盖塔龙卷（ゲッタ–サイクロン）”。

最后需要说明的是，盖塔机器人G同样也拥有类似的移动后变形或攻击后变形的能力，当然这也得把机体满改造才行。







新盖塔机器人（ネオゲッターロボ）

初登场作品 《超级机器人大战R》

默认机师 一文字号、橘翔、大道凯

由于原作动画在2000年才首映的关系，新盖塔机器人在“《机战》系列”中的出勤率并不高，人气也不如老盖塔那么旺，但机体设定还是有一些亮点的。另外我们要把这个新盖塔机器人与2004年上映的动画《新盖塔机器人》区分开来，2000年这部动画中盖塔的前缀是NEO，而2004年动画中则是将元祖盖塔机器人进行复刻，所使用的前缀是日语“新（しん）”。但真盖塔机器人中的“真”字同样也念作“しん”，如果玩家对整个盖塔系列不熟悉的话还是容易搞混的。

新盖塔机器人属于盖塔机器人的初级形态，所以体型和元祖盖塔一样都是M。新盖塔1是陆战形态，由于原作设定中新盖塔机器人不能使用盖塔射线的力量，所以最强武器变成了“离子闪电（プラズマサンダ–）”，而且还是不能移动后使用的远程格斗系武器，与大魔神的雷电爆破类似；新盖塔2是空战形态，虽然继承了2号机系列的回避传统，但因为武器配置太差的关系，在对付杂兵时并不算特别好用；海战专用的新盖塔3虽然移动力很差，但最强武器“离子爆破（プラズマブレイク）”有威力也有射程，把新盖塔3当成一个海上战舰来用还是不错的。







真盖塔机器人（真ゲッターロボ）

初登场作品 《第4次超级机器人大战》

默认机师 流龙马、神隼人、车弁庆

真盖塔机器人可以算是盖塔系列中的完全体形态，只要它在《机战》游戏中登场，那就一定是作为盖塔系列的最终机体出现的。与其他盖塔机器人相比，真盖塔机器人不但能力优秀，而且最大特点就是增加了“EN回复”的特殊能力（某些游戏中还有“HP回复”），这在EN消耗量巨大的盖塔系列中是相当重要的，可以大大提升真盖塔机器人的续航能力。另外，真盖塔机器人的“真盖塔组合攻击（真ゲッタ–チェンジアタック）”并不是由三架盖塔战机参与攻击，而是让三种形态的盖塔去施展各自的必杀技，无论是威力还是演出画面都是元祖盖塔比不了的。

空战专用的真盖塔1依旧搭载着大量精良武器，盖塔G的“烈日火花”在这里变成了“真・烈日火花（真・シャインスパ–ク）”，而“盖塔烈日弹（ストナ–サンシャイン）”则是原作动画的终极必杀技，在《机战》中也作为最终武器登场。另外，与真盖塔机器人有关的各种合体技基本上都是由真盖塔1和其他机体来完成的，尤其是与魔神凯撒的合体技“动力双重冲击（ダイナミックダブルインパクト）”堪称超级系机器人的梦幻组合，令玩家大呼过瘾。

陆战机体真盖塔2依旧以移动力和回避能力而著称，L体型也不会对它的回避能力带来多大的影响，只要气力达到可以发动“Open Get”和“真盖塔幻象”的程度，就可以冲进敌阵享受“一骑当千”的快感。由于“真盖塔组合攻击”的存在，真盖塔2的攻击能力其实也说得过去，不过要是对付关底BOSS的话，还是让携带各种最终兵器的真盖塔1出场吧。真盖塔3依旧沿袭了传统设定，在保留了“大雪山崩落”和“真盖塔组合攻击”的基础上还追加了“大雪山崩落二段返（大雪山おろし二段返し）”，虽然这招也相当厉害，但比起真盖塔1的各种夸张必杀技来说还是差远了。由于真盖塔机器人也拥有移动或攻击后变形的能力（满改奖励），真盖塔3还是有一定机会用到的。





在真盖塔机器人之上，还有名为“神盖塔机器人（神ゲッタ–ロボ）”的存在（这里的“神”依然念作“しん”，看来是要把发音混淆到底了）。由于神盖塔机器人实在是太强了，比《机战》中的很多BOSS还要厉害得多（可以参考白河愁的古兰森），所以玩家从来没有机会去使用它。不过在《机战R》、《机战GC》/《机战XO》中，玩家可以在真盖塔1的必杀技“盖塔终极粉碎（ゲッタ–ファイナルクラッシュ）”中，见到真盖塔1化身为神盖塔机器人的姿态去战斗。



真龙盖塔（真ゲッタードラゴン）

初登场作品	《超级机器人大战D》
默认机师	号、溪、凯

真龙盖塔在原作动画中是由数百架“量产型盖塔机器人G”所合成而来，具有极其恐怖的力量，在游戏中往往会先作为敌方BOSS出现，而后才能被玩家使用。真龙盖塔的体型也极其惊人，在《机战D》中是LL，在《第2次机战Z 再世篇》中达到了惊人的3L，比很多母舰还要大得多（事实上它确实是以“母舰”的身分登场的）。如此庞大的体型在带来伤害加成的同时，也会大大影响它的回避能力。真龙盖塔也拥有“EN回复”的特殊能力以及“真龙组合攻击（真ドラゴンチェンジアタック）”的必杀技，而且能力数值比真盖塔机器人还要高一些。

真龙盖塔的三种形态分别叫做真龙、真狮虎和真波塞冬，与真盖塔机器人的三形态设定基本相同。不过真狮虎由于LL体型的关系，回避能力远远不如真盖塔2那么可靠。而真波塞冬却不像传统3号机那样鸡肋，因为它的必杀技“盖塔三重旋风（ゲッタ－トリプルサイクロン）”是射程8格的高威力格斗系武器，而且没有气力限制，无论是远程狙击还是参与援护攻击都极其好用。不过由于真波塞冬不能飞行，所以无法为我方的空战机体提供援护攻击，而真龙盖塔的芯片插槽只有1格，如果为了真波塞冬去插了空S芯片的话，那么在换回空战的1号机真龙时就完全没意义了，但这种“鱼和熊掌不可兼得”的结果其实才是设计者想要的。

需要补充说明的是，真龙盖塔只有在《机战D》中才能够自由变形，而《第2次机战Z 再世篇》的真龙盖塔则没有变形能力，真狮虎和真波塞冬只在真龙的必杀技中亮相，而不是变形后的战斗单位。另外，在真龙形态的必杀技“烈日火花”中，地位甚至凌驾于“神盖塔机器人”之上的“盖塔皇帝（ゲッタ－エンペラ－）”会在演出画面中短暂亮相，希望有朝一日我们能在机战中仔细地看到它的真面目。



▲除真龙盖塔以外的盖塔系列全家福，左上为盖塔皇帝。









无敌系列

该系列的名称乍一看有些滑稽，但它的称呼的确如此，因为它旗下包含有《无敌钢人泰坦3》、《无敌超人珍宝3》、《无敌机器人托莱达G7》以及《最强机器人大王者》这四部机器人动画。从这几部动画名称的前两个字中，我们不难感受到浓厚的超级系气息。考虑到《托莱达G7》和《大王者》在“《机战》系列”的出勤率较低的关系，接下来我们就不再去介绍它们了。

◀《无敌机器人托莱达G7》的7种变形设定还是很有亮点的。

泰坦3（ダイターン3）

初登场作品	《第3次超级机器人大战》
默认机师	破岚万丈

泰坦3是继魔神系列和盖塔系列之后超级系机器人的又一象征，但有趣的是《无敌钢人泰坦3》和《无敌超人珍宝3》这两部动画却出自“高达之父”富野由悠季之手，超级系和真实系之间的微妙关系由此可见一斑。泰坦3的特色之一就是LL的庞大体型，真不知道它是怎么塞进LL体型的母舰里去的。当然泰坦3的高度只有120米，比起高达6000米的真龙盖塔来说还是太渺小了。虽然LL体型意味着只能被动挨打且泰坦3的装甲不是特别出众，但它的HP却是超级系的最高水准，几乎快赶上母舰了，再加上破岚万丈一般都有“ド根性”或“铁壁”这样的精神指令，所以玩家不需要为泰坦3的抗击打能力担心。但讽刺的是，在《第2次机战Z破界篇》和《第2次机战Z 再世篇》中，泰坦3的满改奖励居然是“运动性+50”，有兴趣的读者朋友可以从原作动画中找找这个恶搞设定的由来。

泰坦3的特色之二就是极富于日本时代剧气息的必杀技。因为泰坦3的形象来源就是舞台剧中日本武将的典型形象，而长枪、手里剑、日本刀这些本不应该在机器人动画中出现的古代兵器，再配合破岚万丈那像是唱戏时才会说出的经典台词，将超级系机器人的本质特征展露无余（熟悉“《逆转裁判》系列”的读者朋友可以参考其中的“江户大将军”）。类似于魔神系列的胸部火焰和盖塔系列的盖塔射线，泰坦3能够使用“日轮”的力量，不过胸部火焰和盖塔射线好歹有一些物理背景，而日轮之力则更像是精神信念的象征，好比圣斗士的“小宇宙”那样。



泰坦3的特色之三就是3种不同的变形形态，这也是它名称中“3”的由来，不过这三种形态并不像盖塔系列那样处于平行关系。泰战机（ダイファイター）的移动力相当高，主要用于赶路；泰战车（ダイタンク）不能飞行且移动力很低，但陆海地形适应都是S且武器射程非常远。不过，这两种形态的武器配置都比较少，而且都是攻击力有限的射击系武器，对于主修格斗的破岚万丈来说往往派不上多大的用场。不过泰坦3在《机战A 携带版》中拥有攻击后变形的满改奖励，这样的话它就可以像盖塔那样灵活利用三种形态去战斗了。

最后说一点题外话，“托莱达G7（トライダ－G7）”这部机体的变形形态多达7种之多，不过这个原作设定却从来没有在《机战》中得到实现，只保留了三种变形形态，这一点蛮令人可惜的。



珍宝3（ザンボット3）

初登场作品 《第4次超级机器人大战》

默认机师 神胜平、神江宇宙太、神北惠子



《无敌超人珍宝3》的上映时间要比《无敌钢人泰坦3》早一些，但因为特色鲜明的泰坦3更具人气的缘故，泰坦3在《机战》中登场的时间反而要比珍宝3更早。虽然珍宝3往往被玩家当作泰坦3的兄弟机体，但两者的区别还是蛮大的。首先是体型方面，高度60米的珍宝3只有泰坦3的一半高度，所以在《机战》中只是普通的L体型，不像泰坦3那样具有大体型伤害加成。珍宝3的HP和装甲都比泰坦3低一个档次，但好在它有3人份精神可用，“ド根性”和“铁壁”基本上是齐全的。

另外，珍宝3也不具有三形态变形，名称中的“3”只是因为它是由“珍宝Ace







▲“3・3・7拍子”第一式。







▲“3・3・7拍子”第二式。







▲▲『3・3・7拍子』最终式。









（ザンボ・エ–ス）”、“珍公牛（ザンブル）”和“珍后勤（ザンベ–ス）”这三架战机合体而成，但它们与三架盖塔战机一样都只在个别剧情关卡中才能登场，珍宝3在平时根本没有合体和分离的能力。

不过，珍宝3的必杀技风格倒是与泰坦3一脉相承（应该说是泰坦3沿袭了珍宝3的传统），珍宝3同样使用各种古代日本兵器，三日月（指的是初三的弯月）之力与泰坦3的日轮之力也正好照应。而在众多日本时代剧风格的必杀技中，最具特色的还要属由泰坦3、珍宝3和托莱达G7三机参与的合体技3・3・7拍子”。这个奇怪的名称来自于日本民俗音乐中的一种有名节拍，而且337这三个数字也恰好与三部机体名称中的数字相吻合。该合体技在攻击时是按照337拍子的节奏来进行的，演出画面也包含有大量信息，如果没看过这个合体技的玩家一定要找机会去看看。

圣战士登拜因系列

《圣战士登拜因》也是由高达之父富野由悠季监制的机器人动画，该系列在早期《机战》游戏中的出勤率很高，但之后就沉寂了很久一段时间，直到“《机战》系列”最新作《机战UX》和《机战OE》中才重新登场。有关圣战士登拜因的热门话题是它的体系划分，由于官方没有明确定义，所以玩家一直都在讨论它到底是超级系还是真实系。按照机器人的一般分类传统，超级系的特征是机体具有各种超乎现实准则的神力，机体外形更侧重于美术概念而不是机械构造；而真实系则恰好相反，机体的能力设定往往有比较周密的科学背景，科幻氛围更浓厚，且机体的每部分构造基本都是可以去归纳和推敲的。体型大小反倒不是界定超级系和真实系的首要准则，举个简单的例子来说，《Macross 7》中的母舰“Battle 7”可以变成高达1000多米的巨型机器人，比超级系机器人中的“大块头”泰坦3还要大10倍之多，但《Macross 7》却是不折不扣的真实系机器人动画。



我们再回到圣战士登拜因的话题中，从机体设定而言，人形生物机甲和内藏武器等诸多概念设定俨然是真实系的典范；但“奥拉大斩”这种主攻方式却更像超级系的风格，毕竟机器人去使用冷兵器作战的方式实在太不“真实”了，另外世界观背景中出现的神仙妖怪以及魔法等元素似乎也不怎么“科学”。其实超级系和真实系本身并没有明显的界限，在一部动画作品中同时融入超级系和真实系的元素是很正常的，没有必要把所有机体都进行严格分类。如果玩家自己愿意的话，完全可以把圣战士登拜因叫做“超级真实系”机体，或是近年来坊间所流行的“神棍系”。

登拜因（ダンバイン）

初登场作品	《超级机器人大战EX》
默认机师	座间翔、玛贝尔·弗洛赞、托德·基尼斯（各自驾驶自己的机体）





登拜因这部机体由于较小的体型和机身后的机翼构造的关系，被很多国内玩家俗称为“苍蝇”或“苍蝇战士”（外形确实比较像），而登拜因这个拗口的名字反倒不是那么容易被记住。登拜因作为体型S的机体本身就有回避优势，再加上特殊能力“分身”和机体优秀的运动性，回避能力实在是太强了。即便它不慎被击中，还有特殊能力“奥拉防护罩（オ–ラバリア）”可以减轻所受伤害，再加上机体的HP和装甲也不是特别低，所以这个小家伙作为肉盾来吸收火力也是完全没问题的。

虽然登拜因的S体型在攻击方面会比较吃亏，但这部分损失却可以靠机师的特殊技能“圣战士”来弥补。在历代《机战》的传统中，圣战士都可以提供回避能力加成，并增加必杀技“奥拉斩（オ–ラ斩り）”和“奥拉大斩（ハイパ–オ–ラ斩り）”的攻击力，在少数作品中甚至还能加强命中能力以及奥拉防护罩的性能，登拜因的几个驾驶员都拥有这个逆天的特殊技能。不过在《机战UX》中，圣战士的效果却变成了“气力130以上时提升10%的最终伤害“，相比以往是削弱了不少。

比拜因（ビルバイン）

初登场作品	《超级机器人大战EX》
默认机师	座间翔

比拜因是登拜因的后续机体，为座间翔所专用，虽然机体设定与登拜因没什么区别，但能力数值却高出一个档次。由于登拜因在攻防两端的表现已经相当亮眼了，而比拜因的实力就可想而知了，在早期《机战》游戏中它一直都被玩家喻为“最强神话”，这在难度较高的早期《机战》游戏中是尤为难得的。

在《机战Compact3》中，比拜因可以变形为“飞翼战车（ウィングキャリバ–）”形态，而这个形态的用处则是与任意一部登拜因进行合体，最后结果就是组成了一个四人份精神的强大战争机器。不过这个经典设定却没有被后续《机战》游戏所沿用下去。



雪拜因（サーバイン）

初登场作品 《第4次超级机器人大战》

默认机师 希奥·嘉巴



雪拜因是OVA版《圣战士登拜因》中的机体，机师希奥·嘉巴其实是座间翔的转生，而这部动画的剧情也是在原作的700年之后。所以希奥·嘉巴与座间翔同时在《机战》游戏中出现按说是不合逻辑的，雪拜因作为登拜因的后续机体，与比拜因处于平行关系的话可能也会好一些。

雪拜因的设定完全是按照登拜因的模板来进行的，它的惟一特点是能够与登拜因或比拜因进行合体攻击“双子奥拉攻击（ツインオ-ラアタック）”，其中“双子”显然是特指座间翔和希奥·嘉巴的身分关系。但这个合体技并非限定希奥·嘉巴和座间翔，希奥·嘉巴和任何一位驾驶登拜因的机师都可以使用该合体技。

机动战舰系列

《机动战舰抚子》虽然在国内没有很高的知名度，但在日本却一直都人气爆棚，它与《新世纪福音战士》和《少女革命》并称为20世纪末期日本三大御宅族神作。动画中所展现出的故事深度、细节描绘和引经据典令无数观众为之着迷，即便从专业科幻角度来看，这部动画也颇为耐人寻味。虽然《机动战舰》在历代《机战》中的登场次数不算多，但它在GBA和NDS这两大任氏掌机的《机战》游戏中却有很高的出场率，相信从掌机一路玩过来的《机战》玩家对它还是很有感情的。



▲《机动战舰抚子》在机器人动画中堪称“神作”。

抚子号（ナデシコ）

初登场作品	《超级机器人大战A》
默认机师	御统·百合香等人

抚子号这个名字出自于“大和抚子”这个词，它是日本人心目中完美女性的象征，好比国内网民经常挂在嘴边的“白富美”那样，不过这里必须要强调的是，大和抚子和白富美的定义是完全不同的，日本的老年人、中年人、青年人乃至御宅族群体对大和抚子的含义也有不同的解读。

抚子号这艘母舰在很多方面也符合大和抚子的特征，比如说抚子号全面出众的战斗能力则与大和抚子的完美形象相吻合，身为抚子号的母舰身分以及它的“哺育能力”（即能够为艾斯特巴利斯补满EN的特殊能力“重力波ビ－ム”）则是大和抚子母性特征的体现。当然这些联系未必是官方有意设定的，但人们有意找寻抚子号和大和抚子之间的联系，也说明这部机体在设定方面是成功的。

抚子号可以算是《机战》史上战斗力最强的母舰了，抚子号本身就拥有海量的HP和不低的装甲，再加上可以减轻伤害的特殊能力“失真力场（ディスト－ションフィ－ルド）”，完全是一座固若金汤的移动堡垒。





如果玩家愿意花钱改造抚子号的装甲和EN上限的话，那么抚子号就完全有能力一骑当千。抚子号的火力也非常强大，主炮“重力爆裂（グラビティブラスト）”具有相当可观的威力和射程，在援护攻击的时候尤其好用。虽然身为LL体型的抚子号在命中方面会有点吃亏，但只要使用了精神指令“必中”就没有任何顾虑了。另外抚子号本身还有“EN回复”的特殊能力，基本不同担心续航问题。

抚子号的后续机体“抚子号Y”比起抚子号还要强一个档次。在攻击方面，抚子号Y增加了终极武器“相转移炮”，该武器分为通常攻击版本和地图炮版本，威力和射程都是一流的，不过它的惟一缺点就是气力要求非常高。防守方面，抚子号在失真力场的基础上又追加了新的特殊能力“失真防护（ディスト－ションブロック）”，在双重防御能力的作用下，抚子号Y很难受到实质性的伤害。

最后需要补充的是抚子号5人份精神的优势，包括舰长御统·百合香在内的5名驾驶员组成了一个庞大的精神仓库，除了“魂”以外几乎是要什么有什么。想要“觉醒”后的二次行动，还是“爱”后的地图炮攻击，又或是“加速”和“突击”后的超远程打击，都完全没有问题。

艾斯特巴利斯（エステバリス）

初登场作品	《超级机器人大战A》
默认机师	天河明人、昂凉子、天野光、真木泉、大豪寺凯、明月永（各自驾驶自己的机体）

艾斯特巴利斯从外观上看起来非常不起眼，但正像圣战士登拜因那样，要是因为体型小而低估它的实力，那就大错特错了。艾斯特巴利斯一共有5种换装，分别是陆战形态（陆战フレ－ム）、空战形态（空战フレ－ム）、零重力形态（0Gフレ－ム）、炮击战形态（炮战フレ－ム）和月球表面形态（月面フレ－ム），彼此的能力数值和武器设定都有很大区别。玩家可以根据自己的喜好或是战术的需要来选择不同的换装形态，等于是把1部机体当作5部不同的机体来玩，不过在战斗过程中是无法进行换装的。

艾斯特巴利斯的另一个特色是“重力波天线（重力波アンテナ）”的特殊能力，当它们处于母舰抚子号的补给范围内时，拥有“重力波射线（重力波ビ－ム）”的抚子号就可以使它们在每回合结束时补满EN。“无限EN”的价值不言而喻，当其它机体弹尽粮绝被迫进行补给时，艾斯特巴利斯却能一直



▲艾斯特巴利斯的空战形态（左）和陆战形态（右）的对比图。

不断进行持续攻击。

以天河明人为首的6名机师各自拥有属于自己的机体，而且彼此的机体也有一定的区别，天河明人的艾斯特巴利斯比较全面，大豪寺凯和昂凉子擅长格斗，而其他三人则侧重于射击。另外不同的艾斯特巴利斯之间也有丰富的合体技，根据机师和换装形态的不同，合体技的种类也有很大差异。

黑百合（ブラックサレナ）

初登场作品	《超级机器人大战R》
默认机师	天河明人



《机动战舰抚子号》中的机体虽然种类不多，但却个个经典，比如这部黑百合就很容易让玩家“一见钟情”。其实黑百合的概念设定与圣战士登拜因系列比较类似，它们都有极高的运动性和S体型的天生回避优势，而黑百合的特殊能力“波色粒子跳跃（ボソンジャンプ）”的效果与分身相同，不过演出画面可要比分身华丽的多。黑百合与抚子号、艾斯特巴利斯一样都拥有“失真力场”的防御能力，在自己出色回避能力的基础上又加了一道保险。黑百合虽然没有艾斯特巴利斯“无限EN”的逆天能力，但“EN回复”基本可以满足一般场合的需求了。黑百合的缺点在于武器威力较低，虽然在清理杂兵的时候没什么问题，但在对抗BOSS的时候就有些力不从心了，反倒不如天河明人的艾斯特巴利斯好用。

黑百合还有一个升级版本高机动型黑百合，这部机体更容易吸引玩家的眼球，它的移动力和运动性一直都代表着真实系机体的最高水准，无愧于“高机动型”的称号。但高机动型黑百合的武器缺陷也尤为明显，武器不但威力低而且射程最远只有3格，在遇到敌方的远程攻击时，高机动型黑百合只能进行回避或防御，白白浪费了一次宝贵的反击机会。





最后补充一点，高机动型黑百合可以通过“分离”指令降级为黑百合，这样做的话不但可以使自己的HP和EN得到全回复（在《机战W》中只能回复EN），而且也缓解了武器射程不足的问题。但高机动型黑百合分离成黑百合后，在本关就不能再升级变回去了。同理黑百合也可以通过“分离”指令来降级为艾斯特巴利斯，这个操作同样是不可逆的。



▶从高机动型黑百合的模型构造中，我们能够清晰看出高机动型黑百合是如何分离成黑百合的。

《机战》作为S·RPG中最具人气的系列品牌，并不是借助原作动画的推波助澜，与此相反“《机战》系列”反而为不少经典老牌动画带来了大量人气，《机战》本身的游戏魅力功不可没。从《机战》中的机体设定中，我们可以发现眼镜厂对每一部机体的设定都是非常细致和周密的，各个机体都有自己的特色，很少能见到完全雷同的情况。希望眼镜厂能把这个优良传统继续发扬下去，为我们带来更多精彩的作品吧。



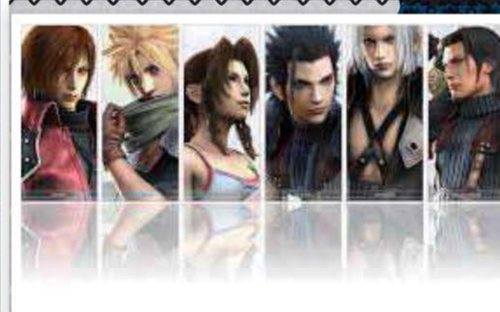
《最终幻想》25年系列回顾（下）掌机篇

就整个系列而言，《最终幻想》出现于掌机平台的频率并不算高，毕竟作为一款以挖掘主机性能与绝美动画为卖点的国民级角色扮演游戏，掌机注定只能算作它拓展品牌效应的延伸。在SE疯狂压榨《最终幻想》的剩余价值之后，掌机又成为了其无限移植复刻的最好舞台。但是，在整个系列的历史发展之中，那些专门为掌机打造的系列作品值得我们细细品味，有别于正统续作的机制创新与衍生系列为原本丰富的水晶神话再添异彩。

文 阳光成员9节菖蒲 编 胧月 美编 澄香

危机之源 最终幻想Ⅶ





无论系列本身素质有多么优秀，而历代作品都有令人难以割舍的理由，《最终幻想Ⅶ》永远是综合评价最高的那一作。你可以认为这是由于其降生于3D时代的开端，但这也无损该作的壮美。 2005年，SE发表了名为“最终幻想Ⅶ补完计划”（Compilation of Final Fantasy Ⅶ）的企划，内容涵盖电影《最终幻想Ⅶ 降临之子》、手机游戏《危机前夕 最终幻想Ⅶ》、PS2动作射击游戏《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》与PSP动作角色扮演游戏《危机之源 最终幻想Ⅶ》。CG电影当然很不错，第三人称射击也相当带感，不过比起这些，“《最终幻想》系列”的粉丝还是更期待同为角色扮演游戏的《危机之源》，但是它最终跳票至2007年秋季才与玩家见面。

作为《最终幻想Ⅶ》的前传，本作以前作之中玩家早已耳熟能详，但没有直接接触过的扎克斯 菲尔（Zack Fair）为主人公，讲述了穷兵黩武的神罗公司以科学研究为旗号制造精锐战士以及由此引发的种种故事。《最终幻想Ⅶ》之中的魔 、《降临之子》之中的Re-Union这些概念，本作之中也有涉及与加强。

与系列正统作品不同，定义为动作角色扮演游戏的本作大大强化了动作要素，玩家在战斗之中只能操纵扎克斯一人进行活动，尽管依旧使用了ATB（半即时制战斗系统），但能够自由移动给予了玩家更多选择，并且使得战况多元化。总之，强调动作性是本作在战斗系统这一方面的特点。魔石并不仅仅是世界观之中的设定，而是能够装备以获得













属性加成，魔法使用乃至召唤兽的出现也需要有相应魔石作为前提。魔石与武器相互独立是本作与其他系列作品相区别之处，不过这种改变并没有得到玩家的认可。战斗系统之中另一个有趣的设定是数码情感波（DMW）的内容，其实质是特殊优化状态，设计者主要针对这些状态的出现条件进行了修正，将之设计为根据三个不停转动轮盘上的数字排列组合达成不同状态，而在故事之中，将之解释为脑电波活动的结果，因此不同特殊状态的达成还会伴有扎克斯与其他人物互动的小型视频影片，而这些影片也是游戏的收集要素之一。

作为一款动作角色扮演游戏，除了主线流程的推进，作品还为玩家提供了多达300个的任务，后期任务也具有相当的难度，当然报酬也十分丰厚。



超高人气的前作，出色的人设与剧情，以及在PSP上可说惊艳的声画体验让这款作品轻而易举地获得了极高的评价，日本区首日销量即达到了35万套的数字，同捆限定主机也取得了不错的成绩，截止2009年，本作累计销量达到192万套，媒体也给出了一致好评。

最终幻想 零式



作为以新水晶神话为世界观的系列作品，《最终幻想 零式》既是《最终幻想ⅩⅢ》系列之外的原创系列，又多少弥补了史上最大雾件《最终幻想 Vesus ⅩⅢ》久久不能面世的遗憾。原本以代号《最终幻想 Agito ⅩⅢ》的手机游戏形态公之于世，但随着开发工作的进行，凭借战记形式的叙事方式与多个可选角色的战斗等与正传完全不同的特点告别了“ⅩⅢ”这一统一标题，而改为了代表新的系列开端的“零式”，平台也由手机改为了PSP，由此获得了更多关注。

尽管隶属于新水晶神话这一体系，但是各种背景设定与《最终幻想ⅩⅢ》有了许多







区别。拥有朱雀、白虎、苍龙、玄武等四种不同力量水晶的国家之间的争端，作为特殊部队的零组学员，人物设定充满学院风格等等一系列的改变都使得全新系列这个说法令人信服，游戏玩法也在同时发生了若干变化。游戏过程被划分为剧情探索与参与战斗两个环节。前者增加了关键事件与时间相对应的机制，关键事件可能包括剧情事件，也可以通过与莫古力的对话完成相应课程以获得能力提升。而在战斗过程之中，玩家要从零组12人之中挑选3人进行控制，期间玩家可在3人之中任意切换角色，并且能够通过牺牲同伴为代价召唤强力军神。不用说，12人具有相当不同的战斗特色，力量、敏捷、擅长武器等都有所区别，如何在12人之中挑选自己得心应手的角色是玩家需要研究的课题。另外，战斗背景通常源于零组需要承担的任务，可以分为战场探索、援助等内容，多有关卡设计的元素，可重复进行以获得更高评价。作为一款强调动作性的角色扮演游戏，这也是与本传非常不同的地方。



除了前面所说的总体特点之外，玩家可在战斗之中呼唤其他在线玩家一同战斗，竞技场之中能够挂机练级等细微之处的设计也算是亮点之一。

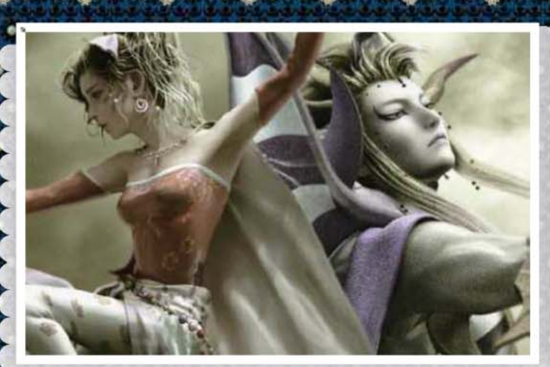
诞生于PSP末期的《最终幻想 零式》凭借杰出的声画表现与诚意满满的豪华制作赢得了玩家的青睐。除了“虽然有多个结局，不过无论哪个都很虐”这样的吐槽之外，对于《最终幻想 零式》，大概真的没有更多要求了。

异说 最终幻想





2008年，“《最终幻想》系列”已经诞生20载。20周年纪念作品应该以什么样的方式呈现，则是此前许久就需要考虑的问题。无论如何，这款作品应该包含系列之中让人记忆犹新的内容，答谢粉丝并且带来新的体验。跨越时空的平行世界之中的梦幻乱斗对决，对于许多系列死忠来说可说是一份最为满意的回馈。现在已经很难追究乱斗游戏的起源，继《任天堂大乱斗》、《超级机器人大战》等作品之后，这种类型由于参战人物众多、剧情与原作相比可发挥程度更大而受





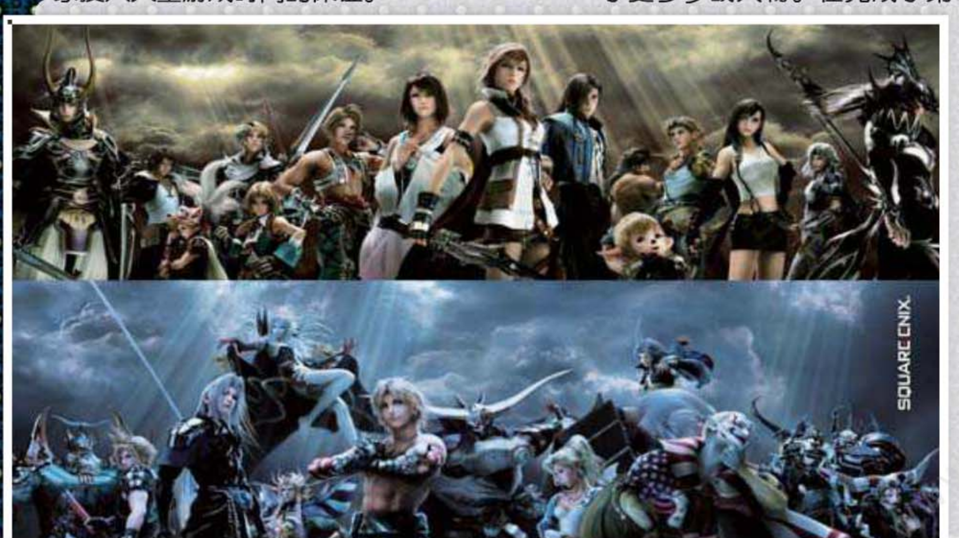
到欢迎，如今该潮流已经在影视作品之中有所体现。然而，无论乱斗游戏如何发展，最为基础的条件都是数目众多、个性迥异且倍受欢迎的人物形象。而《最终幻想》仅凭单独一个系列就能够完成，也从一个侧面反映了系列故事的跌宕起伏与人物塑造的成功之处。当年艰苦的设计创作过程，最终都凝结为系列难以超越的财富。

不过，尽管有如此丰富的宝藏作为基石，《异说 最终幻想》也并不能够止步于此，而是要将其打磨得更加璀璨。与系列以往作品不同，《异说 最终幻想》采用了动作格斗对战的方式出演了系列人物一对一的精彩对决。游戏对于历代角色进行平衡调整，使其适宜出现在同一部作品之中，又加以角色扮演要素增加其亲和力。不仅如此，勇气值与击破状态的加入更是大大增加了华丽效果与爽快感，极限技能的使用则对其进行再度强化。对于动作游戏相对苦手的玩家，游戏之中加入了角色扮演游戏模式以降低难度、缓解压力，而丰富的收集要素也是让玩家投入大量游戏时间的保证。

在剧情演出上，《异说 最终幻想》采取了为不同人物划分不同章节的做法，玩家将会轮流扮演不同人气角色，多线叙事除了保证了故事的张力之外，更多恐怕还是为了照顾到各角色粉丝的心理。系列人物的性格特色原本就已经非常突出，平行世界之中演出的对手戏也非常精彩。故事讲述了混沌之神与秩序女神之间的斗争，而历代人物则是分属不同阵营之下的战士。游戏之中发生的战争被称为第13次轮回战争。而游戏舞台也出自历代游戏场景。

尽管看上去更像是一款Fan Disc，但《异说 最终幻想》还承载着带动更多玩家产生兴趣，并且对系列进行深入研究的愿望。历史悠久的游戏系列难免会遭遇坑太大而产生入门难的问题，制作团队希望这款作品能够帮助新手玩家快速入门，并且进入到这个精彩的水晶神话的世界之中。

由于大受好评，2011年《异说 最终幻想》推出了讲述第12次轮回战争的前传续作，增加了地图移动、援护系统，并且追加了更多参战人物。在完成了第12次轮回战争的游戏部分之后，就能够重新体会前作内容，并在难度、顺序上有所调整，故事讲述也有所修正，使之更加具有统一性，可说是前作的完全版。



最终幻想 水晶编年史



《最终幻想 水晶编年史》作为《最终幻想》的外传性质系列，最早诞生于2003年的NGC平台，这一作品由任天堂发行，SE第二开发部的外包公司The Game Designers Studio负责制作。定义为A·RPG，《最终幻想 水晶编年史》加入了与正传非常不同的游戏特色。游戏大受好评，自此之后，《最终幻想 水晶编年史》就成为了“《最终幻想》系列”在任氏平台上的固定节目，自然也登陆NDS，并发行了两部作品，即《水晶编年史 命运之轮》与《水晶编年史 时之回声》。

由于来自原班人马的制作，两部作品保持了NGC版的梦幻剧情与可爱人设，活用NDS机能的设计更是屡屡出现。尽管如此，NDS版的两部《水晶编年史》与前作相同的也只是世界观而已，完全可以当作全新作品进行体验。《命运之轮》的多人模式支持四人同乐，这是玩家最为津津乐道之处。甚至有人指出，多人模式才是游戏真正的内容。《时之回声》更是成为了第一款支持NDS与Wii联动的游戏，当NDS使用触屏操作时，Wii则能够使用体感加以适应，而在Wii上制作的Mii形象也能够在NDS版之中显现出来，联机模式也由此得到增强。另外，《时之回声》之中增加了数量众多的迷你游戏任务等内容，极大地拓展了可玩性。

无论是画面风格，抑或玩法特点，《水晶编年史》都表现出与系列本传截然不同的特点。自第一部作品开始，游戏就以梦幻之中的魔法世界为表现对象，与《最终幻想》系列3D化之后追求精细画面的风格有所区别，从某种程度上来说，这也是为了适应主机平台的变化。而任务导向与迷宫探索的设计淡化了剧情表现，不过在可玩性上来说确大大增强，而这种可玩性与“《最终幻想》系列”研究极限通关的玩法也大不相同。

顺便一提，另一作《水晶编年史》登陆Wii平台。眼下SE似乎没有开发这一系列续作的打算，不知何时才能在3DS或Wii U上继续《水晶编年史》的冒险呢?









最终幻想XII 亡灵之翼



由这一名称即可知道，这一作品与《最终幻想XII》有着密切联系，但发行于NDS平台的它自然很难担当起续作的使命。尽管主人公依旧是来自于《最终幻想XII》之中的梵，但是剧情联系原本有限，玩法的大幅变化也使得游戏看上去更像是一部专为掌机打造的游戏小品。而制作人员也透露，这款作品的开发目的是为了让那些并不熟悉系列的玩家也能够轻松上手并且得到游戏乐趣。不过既然与《最终幻想XII》相关，世界观也自然是松野泰己打造的伊瓦利斯（Ivalice）。作为日本游戏的大型世界观之一，松野泰己自1995年即开始构想，通过不同平台数部作品方才补完，其关联作品有《放浪冒险谭》、《最终幻想 战略版》、《最终幻想 战略版A》、《最终幻想 战略版A2》与《最终幻想XII》等。

游戏系统转变为即时战斗，但是具有强烈的战略色彩，配合NDS的触摸屏功能加以灵活运用，可以认为是NDS形态之下的即时战略游戏，不过由于屏幕大小的限制与独特机能的利用，《最终幻想XII 亡灵之翼》显现出了许多与系列作品以及一般即时战略游戏所不同的特点。绘图操作是其中之一。举例来说，玩家如果在下屏画出矩形边框包围敌人，圈中的敌人就会受到魔法攻击。另外，系列经典的召唤兽系统也是本作能否顺利发展流程的关键，武器合成在系统之中也占有一席之地。











《最终幻想战略版A》与《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》





2003年情人节伴随GBA SP首发的《最终幻想战略版Advance》，与以伊瓦利斯大陆为舞台的《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》和《最终幻想战略版 狮子战争》同为“伊瓦利斯联盟（Ivalice Alliance）”计划之中的作品，但是却将以往充满历史沧桑感的伊瓦利斯带入了一个近乎童话般的世界之中。多种族的设定、裁判和法律的出现，为现在的伊瓦利斯世界观奠定了基础。同时，《最终幻想战略版Advance》也是Square与任天堂冰释前嫌的标志。虽然由于剧情的低龄向受到了多数玩家的批评，导致《最终幻想战略版Advance》在日本的销量一般，但是这款作品在欧美人气极高，与美日玩家口味的差别与期待有着相当大的关系。

续作《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》于2007年10月25日发售，依然延续了《最终幻想战略版Advance》的风格，画面和音乐有了明显的进步，但游戏系统调整不大，基本出于对于前作系统的改进与调整。本作的剧情发生在《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》之后的几年，地点是伊瓦利斯最西边的地区，描写了一位顽皮的少年和一位职业为猎人的少女在异世界伊瓦利斯相遇，并一同冒险的故事，进一步扩大了伊瓦利斯世界的时空观。男主人公鲁索（Luso）是一名顽皮的男孩，十分活泼的他经常在学校惹老师生气。但由于他极富正义感，因此大家都愿意和他交朋友，不过他十分害怕鬼。女主人公阿蒂尔（Adel）则是一位自由的猎人。好胜心强而且是精明的现金主义者，同伴们称她为“猫·阿蒂尔”。争议较大的是法律系统的调整以及平淡无奇的主线剧情。发售半年日本销量为28万。与移植作品《最终幻想战略版 狮子战争》不同，这一作是一款全新作品，开发小组也经过变更，继《最终幻想战略版》发行十年，《最终幻想战略版Advance》发行四年之后，《封穴的魔导书》继续了伊瓦利斯世界之中的故事。副标题中连接现实和伊瓦利斯的空白魔法书“封穴のグリモア”，正是《FFTA》中把主角带到伊凡利斯国度的魔法书之名，并且在冒险过程中自动记录着鲁索和同伴们的经历。



最终幻想 交响旋律







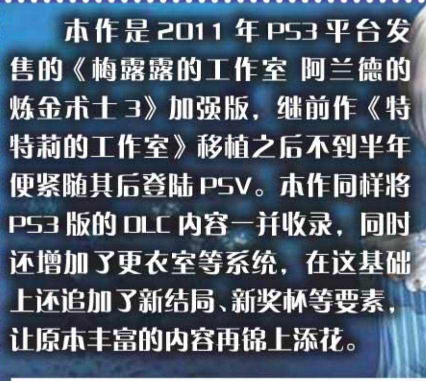
作为系列25周年纪念活动之中的一环，集结了历代游戏音乐的3DS上首款《最终幻想》作品《交响旋律》原本是令人感动的存在，不过随着这款作品以极其迅速的速度移植至iOS，智能手机与掌机平台的势均力敌已经成为这一时代的最大看点。然而，作为系列掌机作品回顾，《最终幻想 交响旋律》还是需要提到的一作。

《交响旋律》是系列之中惟一一款音乐游戏，在感慨“《最终幻想》系列”的巨大吸金能力与SE不去开发新作的节操的同时，不得不佩服这一系列出众的音乐表现，来自植松伸夫的作品曲曲经典，也只有如此，才能够仅凭一个系列的游戏音乐就能够支撑一款包含100余首歌曲的音乐游戏。抛开其他因素不谈，《交响旋律》可以说是一款素质与难度俱佳的游戏，不同游戏模式之中对于战斗、事件的还原程度非常之高，玩起来也具有相当的乐趣与挑战。制作人员表示，这是一款除了“《最终幻想》系列”死忠之外，任何人都能够得到乐趣的作品。事实上也诚如斯言。游戏类型的转变更好地体现了系列的掌机作品求新求变、拓展品牌效应并且吸纳更多玩家的性质。





结语 严格地说，掌机并不是《FF》的主场，对临场感和画面演出有着极高要求的该系列，将数字编号的正统延续迁移到掌机上，显然并不是个合适的行为。这并非是对掌机的贬损，而是不同游戏的类型和品牌，都有其最为合适的平台。所幸的是，在这次回顾的原创掌机作品中，大部分都发挥出了掌机平台的特色——如联机的便捷性（《零式》、《水晶编年史》）、随时随地拿出来玩10分钟的短暂娱乐（《交响旋律》），另外以战略研究为主的战棋也是相当适合掌机的一种游戏类型。至于那林林总总的复刻，笔者的意见是可以有，但只求厂商别上瘾。



本作是2011年PS3平台发售的《梅露露的工作室 阿兰德的炼金术士3》加强版，继前作《特特莉的工作室》移植之后不到半年便紧随其后登陆PSV。本作同样将PS3版的DLC内容一并收录，同时还增加了更衣室等系统，在这基础上还追加了新结局、新奖杯等要素，让原本丰富的内容再锦上添花。

RPG	角色扮演	PSV
梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3		
メルルのアトリエPlus ～アーランドの炼金术士3～		
Gust	日版	2013年3月20日
1人	6090日元	无对应周边





基本操作

按键	作用
十字键	光标移动
左摇杆	人物移动
右摇杆	拉近、拉远镜头
○键	确定、对话、调查、采集
× 键	取消、跳跃
□键	攻击
△键	打开主菜单
Start 键	地图移动
Select 键	打开开拓记录
L 键	打开开拓菜单
R 键	城镇中为地图移动，大地图上为打开存档菜单
背触	让特特莉卖萌

主菜单

コンテナ： 箱子，工作室中存放暂时不需要的道具。本作的箱子按照道具的类别分成了ALL、回复、攻击、装备材料、调合、材料、开拓、装备8个选项卡，选择道具时直接从道具列表中选择。

カゴ： 身上的道具格，默认60个，触发ファナ相关剧情并调合出“手编みのカゴ”并装备后可以增加上限，用品质80以上的干し草进行调合可以让箱子上限增加到100个。前期出现霍姆系统之后，可以让他们在追求品质的前提下制作干し草。

装备： 查看，整理角色身上的装备，每位角色可以使用一把武器和一件防具，以及两件饰品。梅露露的装备菜单中按下△键能切换到探索用的装备菜单，“手编みのカゴ”之类的道具便是装备在这里。

ステ－タス： 查看角色的状态信息。

开拓： 查看正在进行和已经完成的课题状况，按L键可直接打开。如果在工作室中查看交纳指定调合品相关的课题，按○键可以直接进入指定道具的调合界面。

依赖： 查看已领取且尚未汇报完成的依赖任务完成状况。跟开拓菜单一样，在工作室中可快捷进入调合界面。

图鉴： 查看道具、怪物、角色以及提示等信息。

オプション： 系统设置。

主要设施

工作室（アトリエ）：进行调合炼金的地方，同时也是炼金术士们的大本营。可以存档、委托霍姆工作、存放道具以及休息等。
执务室：让ル－フェス登记课题，并且开发国家设施的地方。
男の武具屋：用钢材和布料打造武器，以及购买部分炼金素材的商店。
パメラ屋さん：パメラ开设的量贩店。
酒场：接受依赖任务的地方。
街はずれ：工作室外面的街道，屋子旁边的水井可以取水，树下也可以拾到うに作为武器或调合道具使用。
并木通り：位于街道中间的ファナ是道具店，游戏前期主要在这里购买道具。

パメラ量贩店

王国等级LV4以上后进入工作室就能触发特殊剧情，パメラ会来到ア－ルズ并且在职人通り开设量贩店。玩家可以将拥有的各种道具（开拓和材料类除外）登录到商店内，之后パメラ就会让吉姆们进行复制。熟悉前作的玩家想必都清楚，复制出来的道具跟玩家登录的道具是完全一样的，高级特性也能保留下来。不过附带的特性越高级，产品的价格便越贵。商店会在每个月的1日、11日、21日（跟其他商店进货时间相同）补充存货。刚开始的时候只能登录5件商品，每次进货也是5件。王国等级LV6以上后会出现パメラ屋相关的课题，完成课题之后就能让可登录的商品增加到15个，并且每次进货量增加到10个。



武器锻冶

王国等级LV2以上之后，ハゲル就会来到职人通り开设武具屋，武具屋初期只能购买一些火药、矿石类的素材。游戏前期可以直接在这里购买素材调合炸弹等攻击道具，节省采集的时间。随着流程的推进会出现武具屋相关的课题，完成之后就能调合或分解武器。调合武器需要インゴット类素材，而防具则需要用布料。不过跟前作不同的是，



本作打造武器要用到多种装备材料才能调合。装备材料上的特性会继承给武器或防具，所以如果想让装备带上某种特性，调合装备材料的时候就要附加上去。另外值得一提的是，材料的品质也会影响到打造出来的装备强度，特别是PSV版里面，品质100以上跟100以下的武器参数差距被拉大了。

其他商店

除了上述的武具屋和量贩店之外，游戏中还有ファナ杂货和アストリッドのお店两家商店，其中ファナ杂货是初期的店铺，主要出售植物类的素材，而アストリッド要到第二年触发了ロロナ加入的剧情后才会开放，里面出售的都是相对比较高级一些的素材。连同其他商店一样，里面出售的所有道具都是有存货限制的，每个月1日、11日、21日会补充一次存货。而除了パメラ屋さん之外，其他商店会随着“王国市场”相关的设施建设而增加商品。



ファナ杂货

商品	库存		价格		品质	Lv	特性	出现条件
	初期	后期	初期	后期				
にんじん	10	15	10	7	50	1	–	–
ハチの巢	10	15	24	16	50	1	–	–
ニューズ	10	15	24	16	50	1	弹けるトゲ无し	–
マジックグラス	10	15	24	16	50	1	–	–
小麦	5	10	30	22	55	3	–	建设了“王国市场”之后
マンドラゴラの根	5	10	32	23	55	3	伤に效く	建设了“王国市场”之后
シャリオミルク	5	10	34	25	55	3	–	建设了“王国市场”之后
赤い实	5	10	38	28	55	4	–	建设了“王国市场”之后
青い实	5	10	36	26	55	4	–	建设了“王国市场”之后
タールの实	5	10	49	40	70	5	溶解させる	建设了“王国市场・扩张”之后
ぷにぷに玉	10	15	25	21	70	1	生きている	建设了“王国市场・扩张”之后
兽のしかばね	5	10	32	26	70	3	–	建设了“王国市场・扩张”之后
アードラの尾羽	5	10	40	33	70	5	丈夫な	建设了“王国市场・扩张”之后
モリギンチャク	10	10	54	54	80	7	–	建设了“王国市场・改装”之后
ヤギのつの	10	10	38	38	80	5	–	建设了“王国市场・改装”之后
何かの黑烧き	10	10	36	36	80	4	黑烧き效果	建设了“王国市场・改装”之后
カタイモ	10	10	56	56	80	10	–	建设了“王国市场・改装”之后
ベヒモスの心脏	3	8	400	280	80	10	气付け效果	フアナ成为同伴，并且完成特定事件后
トカゲの尻尾	3	8	200	140	80	5	–	フアナ成为同伴，并且完成特定事件后
龙のウロコ	3	8	600	420	80	20	愈しの加护	フアナ成为同伴，并且完成特定事件后
龙のつの	3	8	800	560	80	15	–	フアナ成为同伴，并且完成特定事件后

男の武器屋

商品	库存		价格		品质	Lv	特性	出现条件
	初期	后期	初期	后期				
フェスト	10	15	24	16	50	1	–	–
フロジストン	10	15	26	18	50	2	–	–
スティム钢石	10	15	34	23	50	4	–	–
燃える土	10	15	46	32	50	6	燃える气体	–
岩盐	10	15	24	16	50	1	–	–
树冰石	5	10	39	29	55	6	冷气の力	建设了“王国市场”之后
震える结晶	5	10	32	23	55	3	雷の力	建设了“王国市场”之后
地球仪の玉	5	10	38	28	55	6	–	建设了“王国市场”之后
グラビ石	5	10	46	38	60	7	大地の力	建设了“王国市场・扩张”之后
古びた铠	5	10	31	25	60	3	–	建设了“王国市场・扩张”之后
星のかけら	10	10	65	65	70	10	–	建设了“王国市场・改装”之后
ひかる圆盘	10	10	46	46	70	10	–	建设了“王国市场・改装”之后
く砂	10	10	40	40	70	8	–	建设了“王国市场・改装”之后
开拓者のマント	3	3	500	350	50	3	特性：HP+10	–
俺とインゴット	1	1	1000	700	–	–	–	完成课题“男の武器屋 I”后
初心者からの裁缝	1	1	1200	840	–	–	–	完成课题“男の武器屋 I”后
ヒロイックマント	1	1	2550	2100	70	6	HP+30	建设了“王国市场・扩张”之后
太阳のクローク	1	1	5600	5600	80	8	红と苍の防壁	建设了“王国市场・改装”之后
大いなる贵金属	1	1	7000	4900	–	–	–	完成课题“男の武器屋 II”后
新世界マテリア	1	1	9000	6300	–	–	–	完成课题“男の武器屋 II”后

アストリッド邸

商品	库存		价格		品质	Lv	特性	出现条件
	初期	后期	初期	后期				
グリーンリーフ	5	10	100	70	50	6	回复力增加 Lv2	–
锁グモの巢	5	10	65	45	50	4	络みつく	–
岛琥珀	5	10	105	73	50	6	–	–
薰木の皮	5	10	93	68	55	6	–	–
恶魔の角	5	10	131	96	55	8	–	–
产业废弃物	5	10	29	21	55	1	–	–
年代物のつぼ	5	10	177	146	60	15	–	建设了“王国市场・扩张”之后
龙のつの	5	10	297	245	60	15	–	建设了“王国市场・扩张”之后
贤者のハーブ	5	10	248	204	60	15	万病に效く	建设了“王国市场・扩张”之后
药泉の涌水	10	10	149	149	70	10	聪明な愈し	建设了“王国市场・改装”之后

商品	库存		价格		品质	Lv	特性	出现条件
	初期	后期	初期	后期				
琉璃色の羽	1	1	7000	7000	80	15	全能力 +10	建设了“王国市场・改装”之后
世界灵魂	1	1	8400	8400	80	20	MP コスト压缩	建设了“王国市场・改装”之后
实录ア－バンライフ	1	1	8000	5600	–	–	–	建设任意一种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
天才的天灾对策论	1	1	10000	7000	–	–	–	建设任意一种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
辉く沙	5	10	100	70	70	8	–	建设任意三种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
世界树の枝	5	10	213	149	70	12	–	建设任意三种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
龙のウロコ	1	–	1500	1050	80	20	–	建设任意三种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
湖底の溜まり	1	–	2000	1400	80	10	–	建设任意三种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
ロイヤルクラウン	1	1	15000	10500	100	20	コスト效率强化	触发相关剧情后

酒场&依赖任务

跟前作一样，任务台的看板娘依然由フェリ担当。任务的种类分调度任务、讨伐任务、角色任务三种。虽然依赖任务的系统保留了下来，但由于梅露露不是冒险者，所以不用纠结冒险者等级，相对的，任务会影响到作为公主的人气，如果整天家里蹲导致人气降到 0 的话游戏便会马上结束。任务取消了时间限制，玩家领取了任务之后再也不用担心过期导致任务失败了。只不过同时领取的任务数量有限，所以最好还是别把任务拖太久。评价系统同样被取消，只不过完成调度任务的时候，会根据玩家交纳的道具评价等级来决定奖金，如果等级越高，奖金也会更高。讨伐任务则没有影响。

个人依赖

游戏进行到中期的时候，酒场会出现其他角色委托的个人依赖任务。个人依赖跟前作角色上门拿东西差不多，依赖的内容只会要求交纳调合出来的东西，不会要素材或开拓道具等。完成这些依赖能够提升交友值，提升量根据交纳东西的评价等级决定，交纳 S 级可增加 7 点，A 级 +5，B 级 +3，C 级 +2。当某位角色的交友值达到 60 以上后，只能通过完成个人依赖提升。

值得一提的是，个人依赖中如果玩家没调合过的东西他们是不会提出要求的。



调合系统是“《工作室》系列”的一大核心，流程大多时候是要求玩家调合指定道具出来并交纳。此外，攻击回复道具、武器装备等大部分常用的东西都要通过调合制作出来。调合之前需要从各种参考书中学会调合方法。提升炼金术等级之后，特特莉也会传授一些道具的调合法给梅露露。每一个道具都有一个目标等级，当梅露露的炼金等级等于或大于目标等级时，成功率便有 100%。如果低于目标等级，成功率就会下降。虽然还是可以利用 S/L 大法刷到成功为止，但炼金等级跟目标等级差距越大，成功率便越低。

调合会消耗一定天数和 MP，消耗量视道具种类和数量而定。某些道具花费的天数后面带有小数点，这种情况下小数点部分会算作一天。所以为了最大效率利用时间，调合道具数量花费的时间最好取整数。调合开始后日期就会自动推移到完成那一天，期间不能做别的事情。另外，MP 残量如果不能满足该次调合的消耗，成功率会大幅下降。

品质

品质是所有道具都具备的随机参数，一般是 0~100 之间，不过附加了某些特性之后可以增加到最高的 120。在调合的时候，素材的品质除了会影响到成品的品质之外，还会影响到成品的主效果变化。部分消耗品道具的品质还会跟使用次数挂钩。

评价等级

评价等级由高到低分成 S、A、B、C、D、E 六个等级。评价等级跟品质和特性等参数挂钩。品质越高，特性等级越高的道具评价等级也会越高。注意，开拓任务要求交纳的物品大多都要求在指定评价等级以上，交纳依赖任务的道具时，评价等级也会影响到奖励的金钱。

等级（Lv）

每个种类的道具特定附带的数值，只要是相同的道具，等级便不存在个体差异。调合成功之后，素材的等级总和会成为用来继承特性的最大 COST 值。简单地说，素材的等级总和决定了可以继承多少特性，以及继承多强的特性。

特性

特性是每个素材随机附带的能力，对素材来说，这些特性可能只会影响到他们的价格，但对消耗品和武器装备来说，特性的作用往往是举足轻重的。调合完成之后，梅露露可以根据需要，将素材中的特性继承到成品中，最多继承 5 项特性。每一项特性都有一个 COST 值，继承的时候要消耗对应的 COST 值，而成品所拥有的 COST 值取决于素材的 Lv 总和。选择的特性 COST 值加起来必须小于这个总和才能继承下来。

主效果

主效果是消耗品和装饰品本身固有的效果。相同的道具如果在调合过程中选用了不同的素材，主效果也会发生不同程度的变化。选择调合素材的时候，道具下方会出现一条槽，槽里面有刻度，玩家选择的素材品质越高，槽就会涨得越高。槽的长度到达哪个刻度决定了成品会出现哪个主效果。不过，并未调合过出来的道具，主效果显示是“？？？”。某些道具可以拥有多个主效果，这些主效果会分别由多种素材的品质决定。

另外，主效果槽达到不同刻度有可能会引发完全不同的主效果，因此有时候并不是刻度越高越好。



调合的基本过程

STEP 1 选择要调合的道具

开始调合的时候，先要在可调和列表中选择想要调合的道具。在列表中提示 × 的道具表示缺少素材，提示△的道具需要的素材都有，但数量并未达到调合 1 个的程度。此外，画面中央可以看到目标道具的消耗 MP、时间等情报。其中难易度提示“乐胜！”表示成功率 100%。有可能失败的情况会根据成功率从大到小显示“かんたん”、“ふつう”、“むずかしい”，提示“谛めよう”表示不可能调合出来。

STEP 2 决定调合数量

决定种类之后就要选择数量，此时画面左下角可以选择作成的个数，并且在下方注明花费天数、完成日期以及消耗 MP。此时还要注意上方会显示具体的成功率。

STEP 3 **选择材料**

接着就是实际选择素材，此时就要考虑成品的品质、特性、主效果等参数了。选择完成后便会最终确认一次，选择“调合する”就能开始调合。

STEP 4 **选择特性**

成品已经出来了（也可能会失败掉），此时可以给它继承各种特性。特性候补全部来自玩家之前选择的素材，排除了成品本身不可能附带的特性之后（比如武器不能继承提升防御力的特性），玩家可以在 COST 等级允许的范围内选择最多 5 个特性，然后继承给成品。

STEP 5 **大功告成**

此时能确认最后出来的成品，并且清算炼金等级的经验值以及扣除 MP。

ホム系统

前作中特特莉有最多 5 只ちむ帮忙工作，而本作中梅露露则有两位ホム帮忙工作。不过跟ちむ不同的是，ホム并不会复制道具，而是会根据特特莉的指示进行调合或者采集。如果是调合的话，要先从调合列表中选择已经成功调合过的道具出来，根据道具的种类消耗不同的天数。接着就是下达要求，具体有品质重视、特性 LV 重视、特性数量重视、随意这四项。之后ホム就会开始工作，指定天数过后就能得到相应道具。成品的品质等参数是无法具体控制的。

如果让他们采集的话，首先要选择场地，场地的距离决定了每次采集的天数，选择了场地之后同样可以下达要求。之后他们就会按照要求到目的地随机采取，当然，采取回来的道具以及参数是无法控制的。



本作的战斗系统跟前作不大，界面虽然重新设计过但依然简单易懂。如果是杂兵战，进入战斗前可以用□键攻击，如果打中敌人可以先制行动，此时梅露露必定先行动。画面右边是行动槽，行动顺序并非固定不变的，角色在当回合中做出的行动会影响到下次行动的时间，所以选择出招的时候还要留意行动槽的变动。另外，一些道具也能影响到行动顺序和次数。



战斗画面

1. 参战角色 & 状态
2. 援护槽
3. 必杀槽
4. 异常状态
5. 行动槽
6. 敌人
7. 攻击范围

援护系统

本作的援护系统跟前作基本接近，梅露露以外的角色头像右边有一条援护槽，随着行动会积蓄。援护槽下方有一个数字，这个数字是发动援护的次数，援护槽蓄满一行之后就会 +1，最高积蓄 3 次。援护行动分援护攻击和援护防御两种，发动方法都是当同伴头像上方出现提示之后按 L 键或 R 键给对应角色下达指令。援护防御是当梅露露受到攻击的时候，可以消耗援护槽让其他角色过来为梅露露防御，此时哪怕对方使出全体攻击，梅露露也不用担心受到伤害。援护攻击则是当梅露露使用道具攻击之后，消耗援护槽紧接着进行攻击。

此外，本作新增了道具强化系统。当梅露露使用的道具剩余次数在 2 次以上时，第一次扔出道具之后，紧接着让另外两名角色进行援护，援护结束后梅露露头上会出现“今**がチャンス！**”的提示，此时按下○键，梅露露就会再扔出一个刚才的道具。而此时这个道具威力会比第一次大幅提升。

如果梅露露第一次使用的道具剩余次数在 3 次以上，并且同伴的援护槽都在 2 格以上。按照上面步骤发动了第一次强化道具之后，梅露露头像会出现同时按 L+R 的提示，此时能让两位同伴再进行一次援护攻击。第二次援护结束后，梅露露头上还会出现提示，按下○键便能让她再扔一次最初扔出的道具，而且威力再进一步强化。就算是很普通的道具也能发挥出惊人的破坏力。

技能 & 必杀技

游戏中每名角色有两种技能，其中一种是攻击技能，要消耗一定量的 MP，另一种是自动技能，通常是一些辅助强化的效果，效果会持续发挥作用。除了梅露露之外，角色头像左边还有一行必杀槽，蓄满之后就能发动华丽的必杀技。

异常状态

毒：轮到自己行动的时候会受到一定程度的伤害。

睡眠：无法行动，受到攻击之后会回复。

咒い：攻击力提升等有利效果不容易出现。

暗闇：命中率和回避率大幅下降。

スロウ：进入下次行动消耗的时间加长。





王国开拓在本作取代了角色好感度成为主要的流程推进方式。工作室门外的邮箱会收到来自全国各地的信件，将这些来信带去执务室向ルーフエス报告之后，这些信件便会成为课题被登记下来。每个课题会有数个任务，完成这些课题之后就能获得对应的开拓点数，这个点数类似前作的冒险者公会点数。只要完成任务就能马上获得，不需要再次向ルーフエス汇报。得到了一定量的开拓点数之后还能令国家等级提升。随着完成开拓课题以及国家等级提升，梅露露会接到更多的信，并且剧情也会随之推进。

另外，一些新场地出现之后通常会出现新地开拓任务，这些任务内容都是让玩家讨伐掉场地内所有敌人，完成后并从该场地另一个出口出去就能开启新的地图。

交纳道具

开拓课题中的任务大多数都是要梅露露交纳指定的调合道具，而且通常还附带要求，比如要求评价等级在 C 以上，或者要求附带指定的特性等。当然，实际上交纳不符合要求的道具也是可以的，只不过此时需求的量会翻倍。另外，指定了特性的道具必须连特性等级也严格遵守，比如要求附带“防止劣化 LV1”特性，交纳“防止劣化 LV2”也是不合格的。

设施发展

获得了开拓点数之后就能用来给国家建设各种设施了，建立设施可以增加人口数量，同时也能获得一些特殊效果，比如调合消耗的 MP 减少，或者让商店能进更多品种的货物等。申请了建设之后要经过一定天数，设施才能建立起来。设施的效果也要建成后才能发挥。

全开拓课题一览

新地开拓

课题	任务	内容	奖励 PT	特殊奖励
新地开拓 I	小川への道	讨伐新绿の森所有敌人	10	开放新地点
	森林への道	讨伐调和の小川所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 II	台地への道	讨伐きのこの森所有敌人	10	开放新地点
	洞穴への道	讨伐旧闻台地所有敌人	10	开放新地点
	矿山への道	讨伐结束の炭矿所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 III	街道への道	讨伐针叶树林所有敌人	10	开放新地点
	砦への道	讨伐东の街道所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 IV	湿原への道	讨伐三日月湖畔所有敌人	10	开放新地点
	源流の森への道	讨伐调和の小川所有敌人	10	开放新地点
	水源への道	讨伐源流の森所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 V	遗迹への道	讨伐日和の横穴所有敌人	10	开放新地点
	峠への道	讨伐花园遗迹所有敌人	10	开放新地点
	高原への道	讨伐天险の峠所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 VI	雾の森への道	讨伐川雾の林所有敌人	10	开放新地点
	森の出口への道	讨伐迷雾の森所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 VII	洞窟への道	讨伐木枯らし幽谷所有敌人	10	开放新地点
	雾の平原への道	讨伐光る洞窟所有敌人	10	开放新地点
	森の出口への道	讨伐蜃气楼の地所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 VIII	溪流への道	讨伐开拓の村迹地所有敌人	10	开放新地点
	山への道	讨伐原初の树海所有敌人	10	开放新地点
	树海への道	讨伐阳光の溪流所有敌人	10	开放新地点

モヨリの森

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
モヨリの森 I	食料调达	交纳手作りパイ	1	–	50	人气 UP
モヨリの森 II	森の草刈り	采集プレイン草达到足够数量	50 以上	–	40	场地内可以采集プレイン草以外的东西
モヨリの森 III	森のにんじん	交纳杂草杀しの灵药	3~6	C 以上	15	场地内可采集にんじん以外的东西
	アールズ周边开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
モヨリの森 IV	パイのプレゼント	交纳手作りパイ	5~50	LP 回复・中	10	人气 UP
	アールズ周边开拓 +	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

ハンデルの森

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ハンデルの森 I	ハンデルの森の平和	讨伐カタクサうさぎ	–	–	15	人气 UP
	ハンデルの森の间伐	采取アイヒェ达到足够数量	20 以上	–	10	场地内可采集到アイヒェ以外的东西

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ハンデルの森 I	管理小屋建设	交纳压缩木材	3~6	C 以上	10	人口 +50
ハンデルの森 II	ヤギさん用のえさ	交纳干し草	5~10	C 以上	15	人口 +50
	ヤギさん用のナワ	交纳生きているナワ	3~6	C 以上	15	人口 +50
ハンデルの森 III	农耕用クワ	交纳生きてるクワ	3~6	大地の力	10	人气 UP
	农耕用スコップ	交纳生きてるスコップ	2~4	B 以上	10	人气 UP
	北部森林地带开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ハンデルの森 IV	新作物用の种	交纳时间流の种	3~6	回复量增加 Lv2	10	人口 +100
	新作物用の土	交纳丰穰の土	3~6	A 以上	10	人口 +100
	新作物用の荣养剂	交纳荣养剂	5~10	材料特性数增	10	人口 +100
	北部森林地带开拓 +	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

ハルト砦

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ハルト砦 I	对・魔物用兵器	交纳祝炮	3~6	C 以上	10	人口 +50
	王国の旗	交纳王国の旗	3~6	C 以上	10	人气 UP
	砦の建设	交纳魔法の石材	1~2	劣化防止 Lv1	10	人口 +50
ハルト砦 II	伤药	交纳ヒ – リングサルヴ	5~10	回复量增加 Lv1	5	人口 +100
	气付け药	交纳ネクタル	4~8	战斗不能回复・中	10	人口 +100
	清凉剂	交纳知惠热シロップ	3~6	B 以上	10	人口 +100
	中央交易街道开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ハルト砦 III	害虫驱除	讨伐巨大虫	5 只以上	–	10	人口 +100
	虫除けの香り	清らかな香炉	2~4	出来が良い	15	人口 +100
	中央交易街道开拓 +	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ハルト砦强化 I	对・リザ – ド对策	交纳魔女の秘药	3~6	眠り状态にする	10	人口 +100
	对・リザ – ド对策 2	交纳祝炮	3~6	暗暗状态にする	10	人口 +100
ハルト砦强化 II	续・リザ – ド对策 1	交纳究极の钢材	1~2	A 以上	10	人口 +200
	续・リザ – ド对策 2	交纳压缩木材	5~10	A 以上	10	人口 +100
	续・リザ – ド对策 3	交纳魔法の石材	2~4	A 以上	10	人口 +100

ア – ルズ国有矿山

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ア – ルズ国有矿山 I	幽灵退治	讨伐匣の幽灵	1	–	40	人气 UP
ア – ルズ国有矿山 II	发破作业	交纳フラム	5~10	B 以上	20	场地内可采取到ウィスプスト – ン
ア – ルズ国有矿山 III	幽灵祓い	交纳モルゲン炼金灯	2~4	轻量化された	25	人口 +200
	西部矿山地带开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ア – ルズ国有矿山 IV	采掘用つるはし	交纳生きてるつるはし	3~6	B 以上	10	人口 +100
	采掘场のマスコット	交纳ちむド – ル	1~2	活きがいい	15	人口 +100
	矿脉探索道具	交纳地下见の水晶	2~4	雷の力	10	人口 +100
	西部矿山地带开拓 +	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ア – ルズ国有矿山 V	续・发破作业	交纳フラム	5~100	S 以上	20	场地内可采取到虹のかけら

西方の沼

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
西方の沼 I	桥の资材	交纳压缩木材	5~10	C 以上	20	打开通往国有矿山的近道

クエレの森

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
クエレの森 I	猛兽避け	交纳混沌发信机	1~2	B 以上	15	人气 UP
	水质检查	采取液体	10	–	10	人口 +200
	防水かばん	交纳防人の砂ぶくろ	5~10	C 以上	10	人气 UP
	治水施设	交纳炼金の钢材	1~2	劣化防止 Lv2	10	人口 +200

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
クエレの森 II	止まない雨	交纳晴天の炎	3~6	冷气の力	25	人口增加
	北东湿地带开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	场地内能采取到水树の实
クエレの森 III	荷物运搬用台车	交纳生きてる台车	1~2	S 以上	20	人口 +200
	水质向上	交纳万能ろ过剂	3~6	大きい	20	人口 +200
	地盘强化	交纳大地の留め金	1~2	A 以上	20	人口 +200
	北东湿地带开拓 +	完成同课题的其他任务	–	–	5	场地内能采取到森の雫

トロンプ高原

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
トロンプ高原 I	鸟兽退治	讨伐エルダ – グリフォン	–	–	15	人气 UP
	风车の羽	交纳カテゴリ（布）	5~20	丈夫な	15	人口 +200
	风车の土台	交纳魔法の石材	1~2	B 以上	15	人口 +200
トロンプ高原 II	ヤギさん沈静化	动物共鸣器	2~4	高级品	25	人口 +200
	南东大高原开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
トロンプ高原 III	高原の风使い	交纳自在风装置	1~2	高品质 Lv3	30	人口 +300
	风车の齿车	交纳轮回の齿车	3~6	B 以上	30	人口 +300
	南东大高原开拓 +	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

モディス旧迹

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
モディス旧迹 I	飞龙退治	讨伐ワイバ – ン	–	–	80	人气 UP
モディス旧迹 II	テント调达	交纳バル – ンテント	1~2	C 以上	15	人口 +250
	食料调达	交纳乾いたにく	5~20	B 以上	10	人口 +250
	衣服调达	交纳开拓者のマント	3~6	B 以上	15	人气 UP
	东方未开の地开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
モディス旧迹 III	古の魔兽	レイジビ – ストを倒す	–	–	40	人口 +1000
	古の精灵	ディアエレメントを倒す	–	–	40	人口 +1000
モディス旧迹 IV	封印の护符	交纳封印の护符	3~6	圣なる加护	20	人口 +250
	携带住宅	交纳ふしぎな箱庭	1~2	空气の轻さ	20	人口 +250
	护りの箱	交纳安全ボックス	1~2	A 以上	20	人口 +250
	东方未开の地开拓 +	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

一条岬

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
一条岬 I	桥の资材	交纳カテゴリ（木材）	5~20	炎耐性 Lv2	10	人口增 +250
	作业用具	交纳生きているノコギリ	2~4	B 以上	10	人口 +250

ヴェルス山

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ヴェルス山 I	火山の化身	阻止火山の化身的觉醒	–	–	100	火山沈静化

无限回廊

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
无限回廊 I	黄昏の乙女	讨伐黄昏の乙女	–	–	25	火耐性 +5
无限回廊 II	深渊の乙女	讨伐深渊の乙女	–	–	25	冰耐性 +5
无限回廊 III	奈落の乙女	讨伐奈落の乙女	–	–	50	雷耐性 +5
无限回廊 IV	黒き永远の女神	讨伐黒き永远の女神	–	–	50	土耐性 +5

エントの森

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
エントの森 I	エントの森调查	走遍エントの森，击败森の大精灵	–	–	100	动く森停止

ユヴェルの麓

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ユヴェルの麓 I	惠みの雨	交纳雨云の石	3~6	B 以上	10	人口 +500

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
	がれき扫除	交纳吸引バッグ	1~2	A 以上	10	人口 +500
	土壌再生	交纳丰穣の土	1~2	A 以上	20	人口 +500
ユヴェルの麓 II	住宅建筑	交纳魔法の石材	1~2	S 以上	30	人口 +500
	携帯食料	交纳新天地レ－ション	3~6	HP 回复・大	30	人口 +500
	北部山岳地带开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ユヴェルの麓 III	特产品作成	交纳きのこの寝床	1~2	A 以上	20	人口 +500
	特产品用荣养剂	交纳荣养剂	2~4	B 以上	20	人口 +500
	特产品用サンプル	交纳瓶づめキノコ	1~2	王家御用达の薫り	30	人口 +500
	北部山岳地带开拓 +	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

マキナ领域

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
マキナ领域	マキナ领域・第一层	击败塔の悪魔	–	–	50	攻击力 +3
	マキナ领域・第二层	击败グライスラビット	–	–	50	HP+10
	マキナ领域・第三层	击败炼金リストリオ	–	–	75	防御力 +3
	マキナ领域・第四层	击败ヘブンズドラゴン	–	–	75	MP+10
	マキナ领域・最深层	击败マシ－ナオブゴッド	–	–	100	すばやさ +3

ア－ルズ

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
男の武器屋 I	溶矿炉の材料	交纳インゴット	3	–	10	调合武器功能开放
男の武器屋 II	溶矿炉强化	交纳耐热炼成板	1	–	10	可调合上位武器
	分解キット	交纳调合机材	1	–	10	武器分解功能开放
パメラ屋さん I	ちむくん增援	交纳手作りパイ	5~10	C 以上	15	パメラさん屋可登录道具数来那个到 15 个
	ちむちゃん增援	交纳キノコのパイ	5~10	C 以上	15	パメラさん屋的商品每次进货增加到 10 个
ペ－タ－の梦 I	发掘道具	交纳生きてるスコップ	1	–	10	人口 +5
	探知机	交纳ダウジングロッド	1	–	10	人口 +5
ペ－タ－の梦 II	自动扬水道具	交纳涌泉汲み上げ机	1	–	10	人口 +5
	パイプ调达	交纳源泉パイプ	10	–	10	人口 +5

强袭

课题	任务	内容	推荐LV	奖励PT	特殊奖励	出现条件
旧闻台地・强袭	强袭・狂战士	击败バ－サ－カ－	20	20	成功报酬 UP	完成ア－ルズ国有矿山 I 后
湿原木道・强袭	强袭・魔女のバラ	击败ウィッチロ－ズ	30	20	成功报酬 UP	完成トロンプ高原 I 后
花园遗迹・强袭	强袭・幽灵骑士	击败デュラハン	40	20	成功报酬 UP+	完成モディス旧迹 I 后
青云峠・强袭	强袭・格斗鸟	击败ペンギンモンク	30	20	成功报酬 UP+	完成ア－ルズ国有矿山 IV 后
调和の小川・强袭	强袭・圣なる兽	击败ユニコ－ン	20	20	成功报酬 UP	完成ハンデルの森 II 后
三日月湖畔・强袭	强袭・陆に栖む鱼	击败岛鱼	30	20	成功报酬 UP	完成ア－ルズ国有矿山 I 后
渴きの荒野・强袭	强袭・爆弹リス	击败テラフラムリス	30	20	成功报酬 UP	完成トロンプ高原 II 后
深远の地底湖・强袭	强袭・古の龙	击败ドラゴン	35	20	成功报酬 UP+	完成クエレの森 I 后
きのこの森・强袭	强袭・未确认生物	击败うさぷに	20	20	成功报酬 UP	完成ハルト砦 I 后

变异

课题	任务	地点	内容	奖励 PT	特殊奖励
变异の发生	变异・幽灵骑士	花园遗迹	击败デュラハンロ－ド	100	攻击力 +3
	变异・暗の精灵	最果て庭园	击败アビスエレメント	100	HP+10
	变异・苍い魔兽	夕暗の森	击败コバルトスカル	100	防御 +3
	变异・エント	エントの森	击败目觉めし木兽の精	100	MP+10
	变异・常世の女神	无限回廊	击败荒ぶる常世の女神	100	すばやさ +3

王宫课题 / 应用

课题	任务	内容	奖励 PT	特殊奖励
王宫课题 I	冒险实习・三级	冒险者等级 10 以上	5	HP+5
	炼金实习・三级	道具调合 10 种类以上	10	MP+5
	战术研究・三级	战斗 10 次以上	5	攻击力 +2
	社会实习・三级	依赖达成 10 次以上	10	すばやさ +2
	素材研究・三级	采取 50 次以上	5	LP 最大值 UP

课题	任务	内容	奖励 PT	特殊奖励
	开拓实习・三级	课题达成 10 次以上	10	防御力 +2
	クラフトマイスター	クラフト使用 5 次以上	10	クリティカル率 UP
	见习いヒ－ラ－	ヒ－リングサルヴ使用 3 次以上（战斗中）	10	人气 UP
王宫课题 II	冒险实习・二级	冒险者等级 20 以上	5	HP+2
	炼金实习・二级	道具调合 30 种类以上	10	MP+5
	战术研究・二级	战斗 30 次以上	5	攻击力 +2
	社会实习・二级	道具购入 5000 元以上	10	すばやさ +2
	素材研究・二级	采取 100 次以上	5	LP+5
	开拓实习・二级	课题达成 20 次以上	10	防御力 +2
	フラムマイスター	フラム使用 10 次以上	10	クリティカル率 UP
	中级ヒ－ラ－	ネクタル使用 2 次以上（战斗中）	10	人气 UP
	见习いクライアント	调合武器 5 种类以上	20	成功报酬 UP
王宫课题 III	冒险实习・准一级	冒险者等级 30 以上	5	HP+5
	炼金实习・准一级	道具调合 60 种类以上	10	MP+5
	战术研究・准一级	战斗 80 次以上	5	攻击力 +2
	社会实习・准一级	依赖达成 30 次以上	10	すばやさ +2
	素材研究・准一级	采取 200 次以上	5	LP+5
	开拓实习・准一级	课题达成 30 次以上	10	防御力 +2
	キャノンマイスター	祝炮使用 10 次以上	10	クリティカル率 UP
	上级ヒ－ラ－	妙药ドラッヘン使用 5 次以上（战斗中）	10	人气 UP
	中级クライアント	武具の调合 10 种类以上	20	成功报酬 UP
王宫课题 IV	冒险实习・一级	冒险者等级 40 以上	10	HP+5
	炼金实习・一级	道具调合 100 种类以上	15	MP+5
	战术研究・一级	战斗 150 次以上	10	攻击力 +2
	社会实习・一级	道具购入 30000 元以上	15	すばやさ UP
	素材研究・一级	采取 300 次以上	10	LP+5
	开拓实习・一级	课题达成 60 次以上	15	防御力 +2
	ソ－ドマイスター	たたかう魔剑使用 10 次以上	10	クリティカル率 UP
	最上级ヒ－ラ－	ヒ－リングベル使用 5 次以上	10	人气 UP
	上级クライアント	调合武器 20 种类以上	20	成功报酬 UP
王宫课题 V	冒险实习・マスター	冒险者等级 50 以上	10	HP+10
	炼金实习・マスター	道具调合 150 种类以上	15	MP+10
	战术研究・マスター	战斗 300 次以上	10	攻击力 +3
	社会实习・マスター	依赖达成 150 次以上	15	すばやさ +3
	素材研究・マスター	采取 500 次以上	10	LP+10
	开拓实习・マスター	课题达成 100 次以上	15	防御力 +3
	サマナ－	精灵石使用 15 次以上	20	クリティカル率 UP
	平和の使者	ピ－スメイカ－使用 10 次以上	20	クリティカル率 UP
	ア－キテクト	调合武器 60 种类以上	25	成功报酬 UP
王宫课题应用 I	ぷにぷに学士	讨伐ぷにぷに类敌人 20 只以上	10	ぷに特攻
	兽学士	讨伐狼类敌人 20 只以上	10	猛兽特攻
	动物学士	讨伐ウサギ类敌人 20 只以上	10	小动物特攻
	精灵学士	讨伐エレメンタル类 20 只以上	10	精灵特攻
王宫课题应用 II	幽灵学士	讨伐ゴ－スト类敌人 20 体	10	恶灵特攻
	龙学士	讨伐リザ－ド类敌人 20 只以上	10	龙族特攻
	鸟类学士	讨伐猛禽类敌人 20 只以上	10	飞行特攻
王宫课题应用 III	背水の阵	危险状态下（红血）战斗胜利 5 次	30	火耐性 +5
	撤退战术	逃跑 20 次以上	30	冰耐性 +5
	先手必胜	用杖攻击敌人进入战斗 100 次以上	30	フィ－ルドアタック强化
	笼城战术	休息 30 日以上	30	土耐性 +5
王宫课题应用 IV	爆弹调合ライセンス	爆弹类武器使用 100 次以上	30	火耐性 +5
	药品调合ライセンス	药品类道具使用 20 次以上	30	冰耐性 +5
	料理调合ライセンス	料理类道具使用 20 次以上	30	雷耐性 +5
	魔法道具ライセンス	魔法の道具类道具使用 50 次以上	30	土属性 +5
王宫课题应用 V	グランドブレイカ－	完成一定数量的课题	100	ニュ－フロンティア
	史上最强プリンセス	メルルの冒险者等级 99	100	LP 最大值 UP

全结局达成条件

结局	条件
城での生活	三年内没有达到人口数 27000 的目标。完成后解锁奖杯“城での生活”，可继承装备到下周目，并且音乐堂会开放 BAD END 的 BGM
城での生活	达成了上述条件，但是第 5 年结束的时候没有达成其他结局所需条件也会进入这个结局，不过这种方法不会开放 BGM
てんやわんや	第五年结束前人口数达到 10 万以上，并且触发“大都市达成！”事件后即可
丰かな国	完成北方地区开拓课题获得“ヴァルス山”探索资格，然后完成“ユヴェルの麓 ”的全部开拓（二周目要带上ジオ触发他的相关事件），之后和トトリ、ファナ对话，回工作室获得“冰树结晶”的制作方法，制作“フラクタル冰瀑弹”，不带上ジオ的前提下进入ヴァルス山打倒エアトシャッタ－，回去王国跟デジエ汇报即可
やつと计画通り	炼金术等级到 LV41，并且将跟炼金术和图书馆相关的设施全部建设出来。建设“机材资料馆”、“素材资料馆”、“元素资料馆”后前往无限回廊击败“黄昏の乙女”获得“深渊の魂”，触发相关剧情后调合出“ナントカの秘药”、“妙药ドラッヘン”、“エリキシル剂”之后得到“メルキシル剂”的调合方法，调合出来之后带上“深渊の魂”找アストリッド对话获得“若返りのくすり”配方。在未完成“フラクタル冰瀑弹”的前提下调合出“若返りのくすり”
いざ行け、勇ましく	先完成モディス旧迹的开拓任务，第四年 10 月前往酒场，触发出现大量リザ－ド的剧情。完成“ハルト砦强化 I”相关的全部课题，在等级高于 50 的情况下跟ステルク对话进行单挑。触发“モディス旧迹”发现亲玉リザ－ド的剧情后前往最深处单挑击败亲玉リザ－ド。回去工作室就能收到ジオ的挑战书，输掉就能达成结局条件
炼金术士！（2 周目限定）	2 周目跟ジオ交友值达到 50 以上并且前往王宫和ハルト砦触发相关剧情，第三年 5 月让他加入，跟他组队去完成ユヴェルの麓相关的开拓课题。之后按照结局“丰かな国”的方法让ジオ在队伍中的状态击败エアトシャッタ－，获得“过去を越えて”的奖杯就能达成结局条件
おとこぶろ	打倒エアトシャッタ－之后，完成课题“ペ－タ－の梦 I”触发エスティ和ペ－タ－的温泉事件，再次进入ヴェルス山，离开后增加采集地ヴェルス山源泉地，进去后返回工作室，前往并木通り跟ペ－タ－对话，之后依次跟フィリ－、ファナ、エスティ、パメラ、アストリッド、ケイナ、ロロナ、ホムちゃん、トトリ、ミミ对话后，前往并木通り跟ペ－タ－对话触发女子温泉事件。之后完成课题“ペ－タ－の梦 II”，前往职务室跟ル－フェス对话后建设健康ランド。（注：这个结局在一周目比较难完成）
魔女のお茶会	调合出“フラクタル冰瀑弹”和“若返りのくすり”，在炼金术 LV50 的情况下随意调合一个道具触发剧情即可达成条件
最强の姬君	与ジオ的战斗中获胜，半个月后在工作室触发梅露露迷茫的事件，メメモ更新为“强さの意味つて？”前往“ハルト砦”2F 触发相关剧情即可。
人气者の今日（2 周目限定）	条件有两个：1,. 所有可参战的角色（包括ジオ）交友值 80 以上，并且完成全部相关剧情，拿到所有人相关的 CG 后；2. 当其中 7 个人（含ミミ、ジ－ノ在内）的剧情 CG 出现之后 7 天会触发ミミ的后续事件，再过 7 天会触发ジ－ノ的后续事件。完成上面两个条件 7 天后会出现
お待たせ	在满足魔女のお茶会的条件前提下，5 年 1 月后会触发人工深渊の块的调合事件，调合成功后跟师祖对话触发真返老还童药的事件，制作出来后即可达成条件
注：以上结局优先度从低到高排列。	

二周目继承要素

跟前作一样，通关之后读取通关存档可重新开始游戏，继承的要素有金钱、全角色身上的装备（包括开发开拓装备）、图鉴内容服装。标题画面也会追加 EXTRA 的项目，如果开始游戏时有继承前作存档的话，EXTRA 项目初期就会开启。



奖杯列表		
奖杯	名称	条件
白金	全トロフィ－取得	获取其他所有奖杯
铜杯	とある日常	在工作室触发ケイナ替梅露露换衣服的情节，初期可获得
铜杯	星は变わらず	ケイナ相关角色事件，交友值 80 发生
铜杯	兄と同じ位置	跟ライアス交友值 80 以上，并且ライアス等级 35 以上，组队离开王城触发跟カタクサうさぎ ×3 的战斗胜利后可获得
铜杯	トトリのアトリエ（现在）	跟トトリ的交友值 80 以上，在工作室中发生ミミ、ジ－ノ、ステルク相关事件获得
铜杯	パイ屋さん开店	跟ロロナ交友值 35 以上触发制作派的相关事件，此后交友值每提升 5 点触发一次，一共 6 次。交友值到达 80 以上之后在工作室触发事件，然后建设设施“パイショップ”，建成后回去工作室触发事件即可获得
铜杯	过去を见つめる目	二周目后跟ジオ交友值 50 以上进入ハルト砦发生事件获得
铜杯	とある姊妹	跟エスティ交友值 80 以上在酒场触发相关事件获得
铜杯	似たもの同士	跟ステルク交友值 80 以上，先后到执务室、酒场触发相关事件后获得
铜杯	师弟对决の末路	跟ジ－ノ的交友值 80 以上，跟他对话后装备シュツルムセイバ－发生事件后获得
铜杯	私情友情爱情	跟ミミ交友值 80 以上，对话并将虹のかけら交给她后获得
铜杯	酒乱传说・外传	跟ファナ、エスティ交友值 50 以上，并且延长战突入之后（3 年人口 2 万 7 以上）到酒场就能触发，获得奖杯同时事件推移一天
铜杯	ロロナ登场	炼金术等级 LV10 以上并且进入第一年的 1 月 1 日之后触发ロロナ登场事件获得
铜杯	假面の男、再び	ジオ登场在职人通り触发遇到マスク・ド・G 的剧情即可获得，正常流程必定能获得的奖杯之一
铜杯	秘密のお茶会	进入延长战阶段之后，跟ル－フェス交友值 50 以上，制作出デザ－ト类的道具即可获得
铜杯	水边で遭遇	跟ファナ交友值 40 以上进入クエレの森触发剧情获得
铜杯	似合う…でしょうか？	梅露露炼金术 LV40 以上在城内触发ケイナ相关事件获得
铜杯	おんなぶろ	触发女生们的温泉事件即可获得
铜杯	ア－ランド编入式典	剧情奖杯，第三年结束前达成人口 2 万 7 千以上，继续进行游戏就能获得
铜杯	忌まわしき匣	击败“ア－ルズ国有矿山”的 BOSS 获得
铜杯	空からくる者	击败“モディス旧迹”的 BOSS 获得
铜杯	森林の神	击败“エントの森”的 BOSS 获得
铜杯	炎の存在	击败“ヴェルス山”的 BOSS 获得
铜杯	过去を越えて	可参照“炼金术士！”结局达成方法
铜杯	神に近付け！	击败“无限回廊”的 BOSS 获得
铜杯	变异の魔物	击败“エントの森”的“目觉めし木兽の精”
铜杯	复活の恶魔	击败“マキナ领域”第一层的“塔の恶魔”
铜杯	暴君ウサギ	击败“マキナ领域”第二层的“グライスラビット”
铜杯	炼金トリオ	击败“マキナ领域”第三层的“ロロナリス”、“トトリス”、“メルルリス”
铜杯	女神を从えし者	击败“マキナ领域”第四层的“ヘブンズドラゴン”
铜杯	机械杀しの称号	击败“マキナ领域”第五层的“マシ－ナオブゴッド”
铜杯	乐しい着せ替えタイム	在更衣室换衣服即可获得
铜杯	城での生活	达成“城での生活”结局
银杯	丰かな国	达成“丰かな国”结局
银杯	いざ行け、勇ましく	达成“いざ行け、勇ましく”结局
银杯	やっと计画通り	达成“やっと计画通り”结局
银杯	おとこぶろ	达成“おとこぶろ”结局
银杯	てんやわんや	达成“てんやわんや”结局
银杯	最强の姬君	达成“最强の姬君”结局
银杯	魔女のお茶会	达成“魔女のお茶会”结局
金杯	人气者の今日	达成“人气者の今日”结局
金杯	炼金术士！	达成“炼金术士！”结局
金杯	メルル像建设！	建设“传说の冒险者像”之后获得
金杯	お待たせ	达成“お待たせ”结局

玩后感

作为“阿兰德”三部曲最后一作，本作的剧情总算是划上圆满的句号了。虽然刚发售后就被发现奖杯 BUG，还好目前已经通过补丁修正了。此外，本作还改善了《特特莉》中一些不平衡的地方，系统也变得更人性化。而作为移植作品来看，本作的增加了新结局等内容也比《特特莉》的移植要厚道。加上难度上也进行了修正，使得玩过 PS3 原版的玩家也能找到挑战的乐趣。

文 nyx-eiji 编 酷洛洛 美编 sienna

攻略透解

Guacamelee!

ACT	动作	PSV
墨西哥英雄大混战		
Guacamelee！		
Drink Box	港版	2013年4月17日
1人	118港币	无对应周边

本作很好地借鉴了《恶魔城》、《波斯王子》等经典2D横版游戏的精髓，不少恶搞和彩蛋，相信凡是玩过本作的玩家都不会感到丝毫单调。形色各异的BOSS加上摔跤手一样的主角，整个游戏氛围都显得轻松愉快。对于奖杯迷来讲也是一款不可多得游戏，整个白金过程节奏明快，一周目全要素只要10小时左右，二周目Hard通关需要4~6小时就能白金。虽然流程不算很长，但无疑是目前PSN上最棒的下载游戏之一。只要简单地玩上10分钟，你就会深深地被它迷住。



基本操作

按键	作用
十字键与左摇杆	角色移动
□键	基础攻击
×键	跳跃
○键	特殊移动
△键	丢掷/抓住墙壁
Select	查看地图
Start	主菜单
向下划屏幕	变身鸡形态
L键	翻滚
R键	场景切换

特殊技能

虽然是PSN下载游戏，但麻雀虽小五脏俱全。本作的6个特殊技能是随着流程而逐渐开启的，不仅可以作为攻击敌人的利器，也是攻关解密的重要手段，活用特殊技能，可以让战斗变得十分简单。值得注意的是，在空中时每种技能

只能使用一次，必须落到地面之后才能发起第二次技能，在后期开启全部技能之后方可再收集全部的宝箱。R键可以切换有些地图中的表里世界，在表里世界下，界面会有一定的不同，同是也是完成分支任务是所必须的技能。触摸屏幕变身为鸡，可以用来躲避BOSS的技能，还可以通过一些比较窄的通道。

回避键

作为一款卷轴过关游戏，本作以回避代替了防御。在回避过程中处于无敌状态，流程中会遇到尖刺，只能通过回避来通过。回避在高难度下是攻克BOSS的必备技巧，由于回避不需要浪费任何耐力槽，也因此使Hard模式难度骤降。

收集要素

收集要素大体上分为四类，本作的地图会显示收集率，经过的地图上会显示能得到的宝箱，这点非常人性化。如果全部收集完成，大地图下的图标也会因此变为金色。这也和几个收集奖杯有关。

①钱箱：以此用来在商店购买招数。

②心之碎片：收集完三个碎片后会上升体力。

③骷髅碎片：收集三个之后，技能槽上升一格。

④面具碎片：与真结局有关，完成流程的5个挑战，再次挑战最终BOSS后，可以达成真结局。



第一部分

长得像摔跤手一样的主角名为Juan，我们的冒险也由此开始。醒来后来到Pueblucho区的教堂，帮助神父清理教堂，按Select能看到小地图，地图标明的地方是我们的下一个目的地。我们的女主被BOSS掳走，显然我们目前不是BOSS的对手，被BOSS杀死后进入里世界。回到Pueblucho区会看到里世界有很大的不同。主教带上面具之后重新回到了表世界。回到教堂会有简单教程，□代表攻击，几次攻击之后可以通过△键来进行对敌人的攻击追加，通过调节方向来对多个敌人形成打击。击败敌人之后救出教父，来到教堂外。此时可以看到头上有黄色叹号的NPC出现，跟其对话就可以接到分支任务。本作分支任务有7个，完成后不光对应着各自的奖杯，还有不同的奖励可以取得。跟随图标来到Forest del Chivo区域。在此之前有着骷髅祭品台一样的东西是商店，同时也是checkpoint。来到桥前会遇到长得像豹子般的BOSS。被打下桥后，向右走。遇到公鸡（也就是本作的guide），红色的刺可以通过L键加翻滚来躲避。向前进发可以遇到强制战斗，△抓取敌人的过程是无敌的，Hard难度下可以以此来躲避敌人的攻击。之

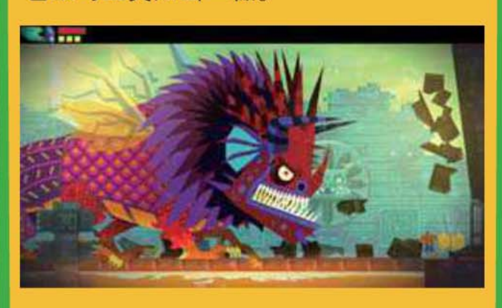
后遇到山羊，可以学习第一个特殊技能↑+○，以后就可以清除红色的屏障了，在空中也可以来代替二段跳。跟山羊对话能解锁一个奖杯。来到第三场强制战斗，这里利用抓取攻击，非常容易达成奖杯，150连击。



来到下一个城镇Santa Luchita，这里可以接到一个技能挑战般的任务，按照鸡的要求完成一系列的连招。随着后期取得全部技能，连招也愈发复杂。全部达成后会获得奖杯。地图里的其他分支任务也可以接到。不过暂时都完成不了。继续跟随目标点，会遇到石像，这是传送点，通过石像传送一次后会取得奖杯。

第二部分

来到时空点，跳跃后可以切换表里世界。进入Temple of Rain这里的强制战斗，敌人会变成白色，需要通过时空转换让其恢复原状态，再形成打击。下一场会遇到新敌人，这种敌人会用旋转攻击来对主教造成伤害，而且红色攻击方式是无法通过翻滚来防御的，这里多利用躲避就好。再次遇到山羊会学得新技能。通过墙壁的反弹，可以按×键进行第二次跳跃。遇到公鸡，被告知在墙壁处按住△键可以抓住墙壁。一路来到这里，右边打败敌人可以获得一个骷髅碎片。左边通过切换时空点，可以让杂兵掉进下面的岩浆。接下来遇到大型骷髅杂兵giant，击败3只后可以取得奖杯，应该算是流程必得的奖杯了。打败几波敌人后遇到山羊，习得新技能，按○键可以消除黄色的屏障，用这招也可以吹飞杂兵，不过攻击距离有限，算好攻击范围后，对Hard难度有一定帮助。注：以后用此技能将敌人打下悬崖后会取得一个奖杯。这里下跳后，立马接↑+○。之后遇到女BOSS强制战斗，在Hard难度下有点小障碍，注意多翻滚，优先消灭能旋转的敌人。最后的大型敌人可以先不管。随后会遇到有BOSS追击的地方，沿途的杂兵用翻滚躲过，千万不要恋战，一番跳跃过后会遇到马里奥库巴战的经典桥段，就连吃掉钥匙后的台词也跟马里奥如出一辙。



通过传送点回到城镇。在城镇右上角酒馆处会遇到火焰枪手BOSS。一番对话之后再次遇到山羊，这次我们学会的技能为↓+○，以此来消除出绿色的屏障。

追随火焰BOSS来到新场景Desierto Caliente。这里也能看到工作室第一部作品外星粒子的彩蛋。遇到新



敌人，天上飞的龙型敌人仅用↓+○杀掉会取得一个奖杯，用↓+○把地上潜行的怪物打出地面20次也能获得一个奖杯。之后遇到的仙人掌敌人利用△可以接住它放出的绿色手雷，再次丢掷回去可以将其消灭。一段流程过后遇到女BOSS，这次主角被强制变成了鸡，由此可以钻进那些之前进不去的小隧道

了。之后的一段路中敌人一律不打，来到带刺的场景中，先走下面的岔路可以得到一个心之碎片。随后的强制战斗中，别看鸡比较矮小，也是能攻击的。按□键攻击即可，打倒一个敌人会得到一个奖杯。遇到黑公鸡后，主教获得变身的能力，只要扫一下屏幕就能在人形与鸡的形态中切换。追随女BOSS重新回到Forest del Chivo，怪物多了一层保护膜，需要看准颜色用特殊技能才能破防。在这之前不能进入的各种颜色屏障也可以通过了，暂时可以收集一下，强化自身实力。变鸡过程中会遇到一个骷髅型的开关，按下把手后会听到倒计时。此时先注意一下，以后有关一个面具碎片的收集。追随女BOSS重回Pueblucho区，开始游戏中真正意义的第一场BOSS战。

BOSS X’TABAY

BOSS分为几个阶段

1.第一阶段BOSS只会发出散弹攻击，此时躲在BOSS左右侧，让BOSS先出招，随后利用↑+○将BOSS打下，打到一定程度之后可以接△键进行连续攻击。

2.BOSS来到中间位置后，最底层就会被尖刺覆盖，此时要立即跳跃。

3.BOSS半血后会进入第二阶段，此时的BOSS仅有三招攻击模式，尖叫的范围攻击，弧形跳跃攻击与下雨的攻击，这时要多注意与BOSS拉开距离，不要贪招，在BOSS攻击技能放出之后，再进行打击。

4.1/4血以下进入第三阶段，BOSS会放出两个分身，分别需要利用对应颜色技能破防，此时屏幕比较混乱，多利用翻滚。尽量与BOSS拉开距离。每打死分身过后会回复体力。最后BOSS会附加黄色保护膜，破防之后其攻击模式没有变化，此时可以将BOSS体力削减到最少。打败BOSS之后会有一段剧情，随后可以得到技能，按R键可以进行表里世界的切换。

Hard模式下，BOSS第一阶段会出现跟踪导弹进行追击，注意躲避。尖刺的平台也变为了左右两个。这个时候我们可以选择左右平台切换，如果离得BOSS很近就直接用↑+○的技能。第二阶段，BOSS的分身变成了三个，这个阶段，翻滚就显得尤为重要，破防后多利用普攻，△进行追击，打倒两个分身之后胜利也随之到来。

分支任务① 捉鸡任务：在Pueblucho区中，门牌标有CASApelPOLLO的地方，进入后，把所有的鸡赶到右边的笼子中，只要不停地对鸡进行攻击即可。出门与NPC对话之后获得奖励，同时能得到一个奖杯。



分支任务② 洋娃娃任务：区域最右边的房间能接到小女孩的任务，切换里世界，拿到房间内右下角的摔跤手娃娃，再次切换里世界，将娃娃交到房间内小女孩的手中，可以得到一个心之碎片和一个奖杯。



第三部分

利用切换能力来到Tule Tree。这个场景中的不少碎片收集就要求一定的跳跃能力了，部分跳跃还需要立刻用按R键切换才能抓到墙壁，在空中紧急的时

候还需要用技能来跳跃，需要多练习。一段流程过后遇到山羊，获得二段跳跃的能力。配合着↑+○就能到达更到的地方。随后的一个心之碎片比较难获得，这里需要先翻滚，跳跃一次后用↑+○提高身位，再碰到墙壁反弹后二段跳加L键方可通过。



这里需要多尝试几次。再次遇到山羊，结果没有任何能力提升，老兄你是来搞笑的吧。用↓+○技能从高处跃下，来到Temple of War。这里有个向上的过程，需要按住△键抓住右侧的墙壁，由齿轮带动到达上方。以后的流程中也会有这样的机关，注意一面涂有绿色的地方是无法抓住的。打败火焰BOSS带来的杂兵再次遇到山羊，←/→+○，可以打破蓝色的屏障。

BOSS Flame face



这个BOSS难度不高，但这次的BOSS中间不再存在checkpoint，需要一次性搞定。

1.注意BOSS召出的杂兵，优先消灭他们可以回复一部分体力。

2.BOSS只有旋转攻击和手枪攻击这两种攻击手段，均可以用翻滚来躲过。

3.削减BOSS一定体力后，BOSS站在上方的平台招来岩浆，注意用R键进行表里切换。

Hard模式下BOSS依旧没有什么威胁，可能是所有人形BOSS中最为简单的一个，不过招来的杂兵很是麻烦，注意黄色的骷髅要优先消灭，不然配合着BOSS的攻击场景会有一些混乱，连续被打击可能会损失很多体力。打败BOSS后，在山羊处学得新技能，△抓住墙壁后再按↑可以一路冲到最顶端。回到Santa Luchita，先完成如下分支任务。

分支任务③ 寻人任务：表世界来到如图一处二层小楼进入上层的房间，可以看到一位女性想寻找他的哥哥，里世界来到下层的左侧，切换为表世界可以看到他。完成后跟二楼女NPC交谈，可以获得奖励。



分支任务④ 音乐家任务：来到地图最下面，打破蓝色的屏障，可以救出音乐家。



分支任务⑤ 找宝任务：在地图的上方可以接取任务。



这里要找到他的宝藏，可惜被鸡偷走了，来到地图左下的房间，跟鸡对

话，开始三轮考眼力的小游戏，最后一轮可能会非常的快，这里可以猜一下。一般都猜是第一个或者第三个。对的可能性占50%。





分支任务⑥ 料理任务：完成食谱，这里要找到料理人的4样原材料，第一样cheese在地图右下侧，一个平台的大叔上。第二样Beans，这个出门后往左走，一位头顶东西的女性身上。第三样piping hot CHILES，这个要切换成里世界，在大地图的中间位置，一位大草帽的NPC可以取得。最后一样tortilla，在表世界与地图右边的女孩对话即可。









分支任务⑦ 格斗技任务：在这个区域的格斗场，这里像格斗游戏一样，需要完成一系列的连续技，在取得全部和○有关的任务方可通过，最后几个连续技稍显复杂，可以不让骷髅走回原位，把骷髅打到墙壁的右侧，通过墙壁的反弹有助于挑战的达成。



第四部分



在Sierra Morena地图中可以获得最后一种能力，抓住墙壁之后，按左右方向键可以实现在空中的直线飞

墨西哥英雄大混战

行。至此本作的全部6中技能都已经取得，之前的那些不能得到的宝箱也可以去收集了。在空中飞行12秒可以获得一个奖杯。

偶遇《journey》的主人公是不是很伤感呢。在雪山的最顶处可遇到之前打破桥的老虎BOSS。



BOSS jaguar Javier



可以称为本作最强的敌人，AI极高。初次来到这里的玩家可能会被卡很久，就算是玩过一遍的玩家，在Hard难度中也不能保证一次就通过。这个BOSS十分的灵活而有保护膜的护体，在空中也有盾牌的防御我们的连续打击，而且攻击范围极大。

这里为读者罗列几个BOSS的固定招数：

1.全身发红后会扑向你主角，此招无法进行躲避。

2.旋转后的打地攻击，会有一定的范围判定，这里二段跳之后会有反击机会。

3.BOSS发红后的垂直光束，无法躲避，尽量拉开距离即可。

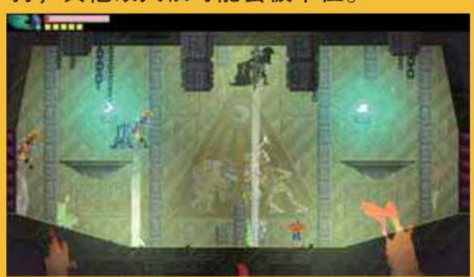
4.普通的多次打地攻击，这招有的时候用得比较聪明，我们一般在翻滚回避后会取消防御，此时BOSS会再次攻击。

这里提供几个小技巧，不论任何攻击打中BOSS后都要用按住翻滚键以此防御。BOSS行动十分灵活，我们要始终与BOSS保持距离，BOSS在空中的旋转攻击之后势必会为我们留下攻击的机会。尽可能地快速按R键来切换世界。其实这个BOSS也考验着我们是否已经熟练利用各项技能。

Hard难度下，BOSS的攻击力极高，切记不要贪招，稳扎稳打。不要让BOSS有明显反击的机会。BOSS的血减少到一定程度会出现多层白色保护膜来护体，这也是最难的一个地方，多多利用每次翻滚所留下的机会，抓住每一个BOSS的套路，成功就在眼前。

第五部分

Great Temple中的敌人都不是很难，这个地图中基本中间的道路都不是正路，强制战斗中会出现一种放旋风的敌人，Hard难度下尽量控制住一只来打，其他敌人很可能会被卡住。



正常打的话，也是注意躲避，其次先集中搞定一个敌人就好。多利用抓取攻击的无敌时间以此来躲过敌人的攻击。耸入云端之后就是最终决战了，这里有个传送点，通过这里可以返回以前的地点。这里推荐在一周目的过程当中达成真结局和收集全部宝箱两个金杯。全面具碎片请翻到重点奖杯部分。

BOSS Calaca

作为最终BOSS却是所有BOSS中最为简单的了。第一阶段，只要先二段跳

后躲过BOSS的技能，再用对应颜色的技能对BOSS形成打击。熟悉了之后，无伤通关也不再困难。下面笔者来分步介绍。

1.注意第二形态若不用场景中的陨石，只用普通攻击打败BOSS可以获得一个奖杯。



2.BOSS身体向后仰之后，会放出超大冲击波。变身鸡可以躲过。

3.BOSS双手抬起时是准备砸地，这里利用二段跳或者↑+○可以躲避。

4.当BOSS双手手心朝上会放出两种火焰，分别为交叉与垂直型。找好空隙躲避即可。

5.嘴巴变成蓝色，会吐出三波子弹，利用翻滚即可躲过。

6.Hard模式中BOSS仅有攻击力的提升，招数上没有太大的变化。





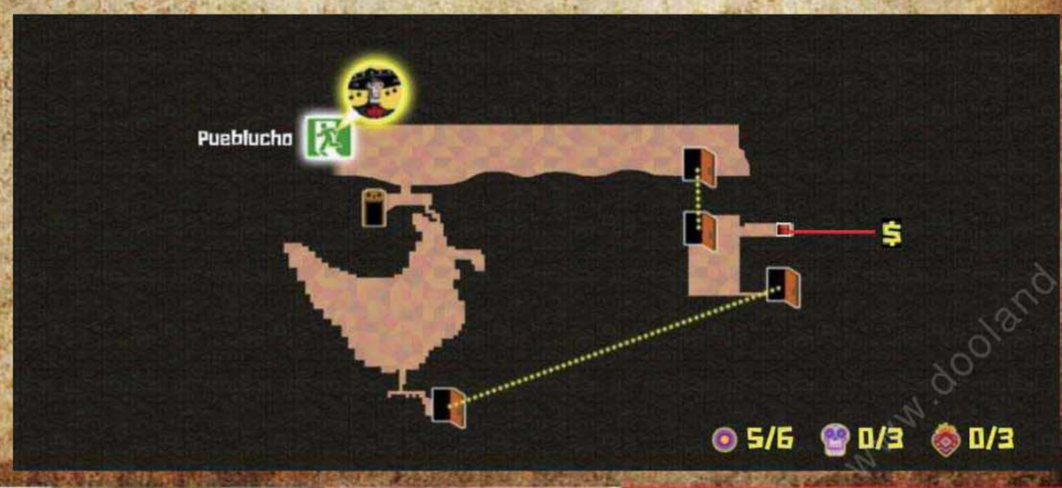


很多的宝箱需要在打最终BOSS之前，拥有全部能力之后才可以收集，这里列出每个区域的地图，供读者参考。

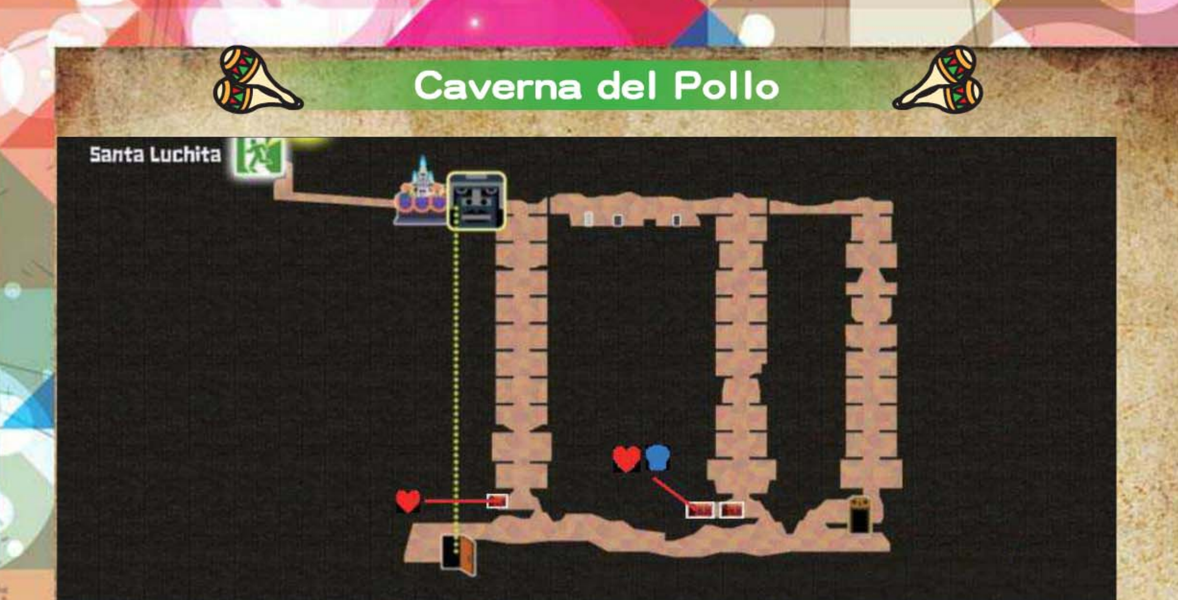


Agave Field



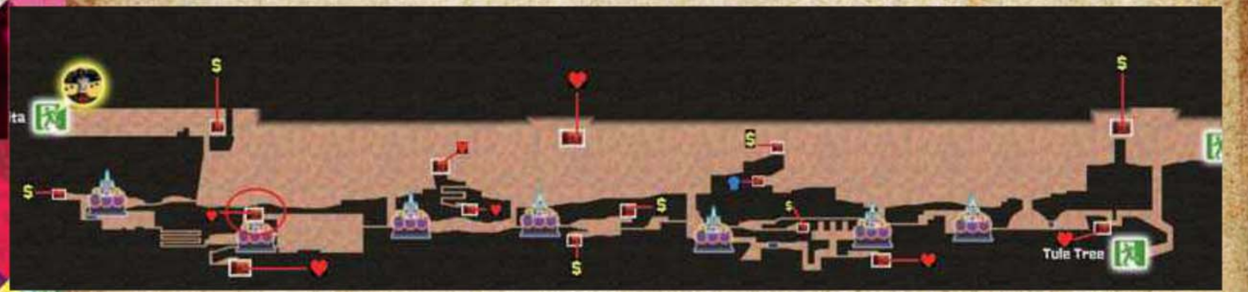


Caverna del Pollo






Desierto Calientte





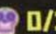
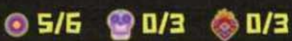

Forest del Chivo






La Mansion del Presidente





Great Temple

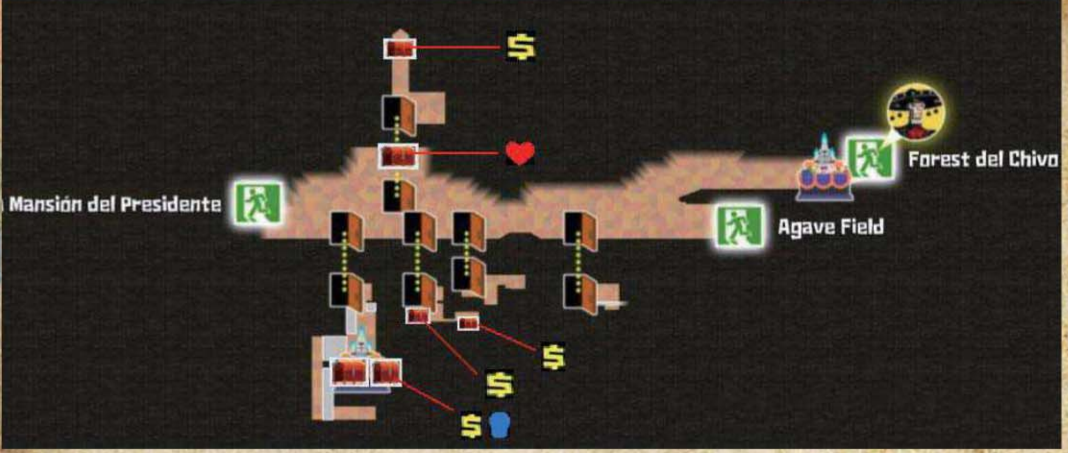


分。



Pueblucho







Santa Luchita

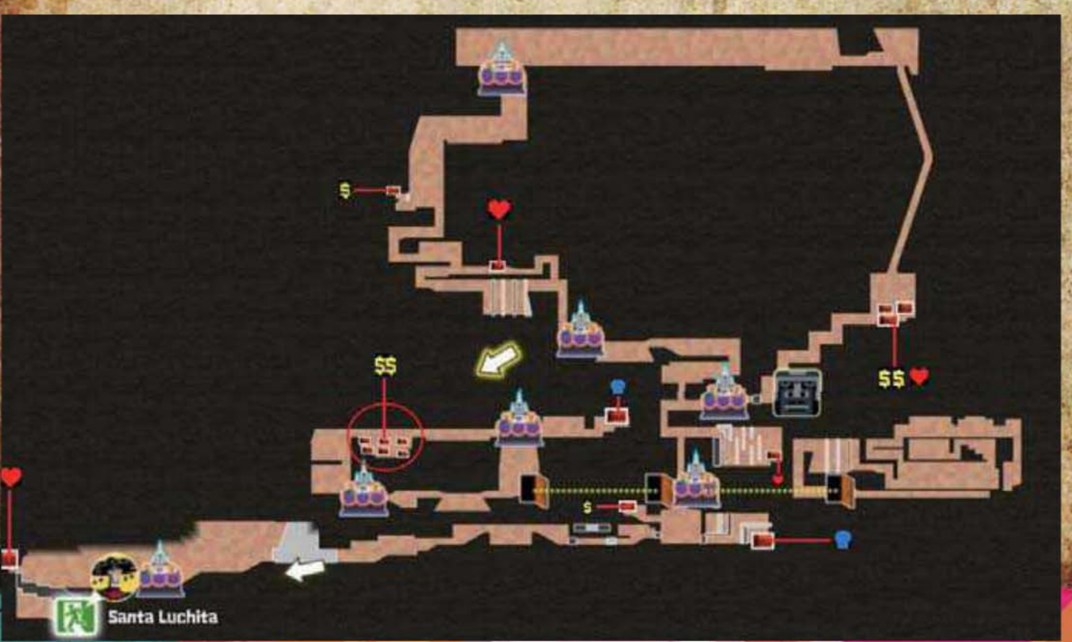


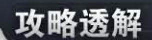




Temple of Rain



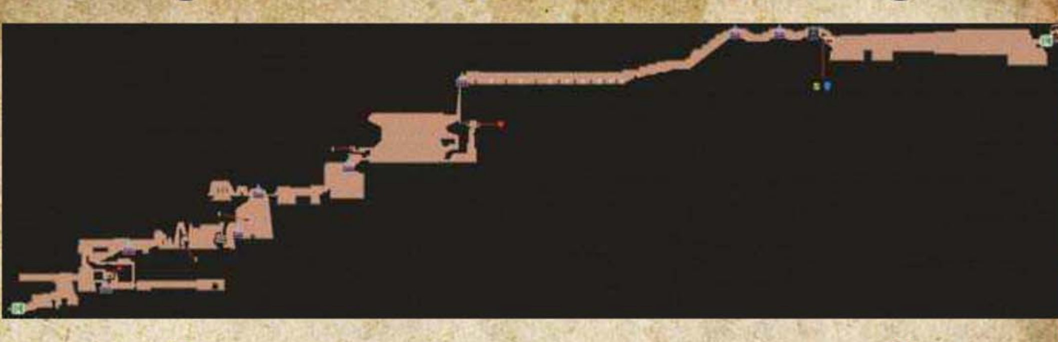






Sierra Morena

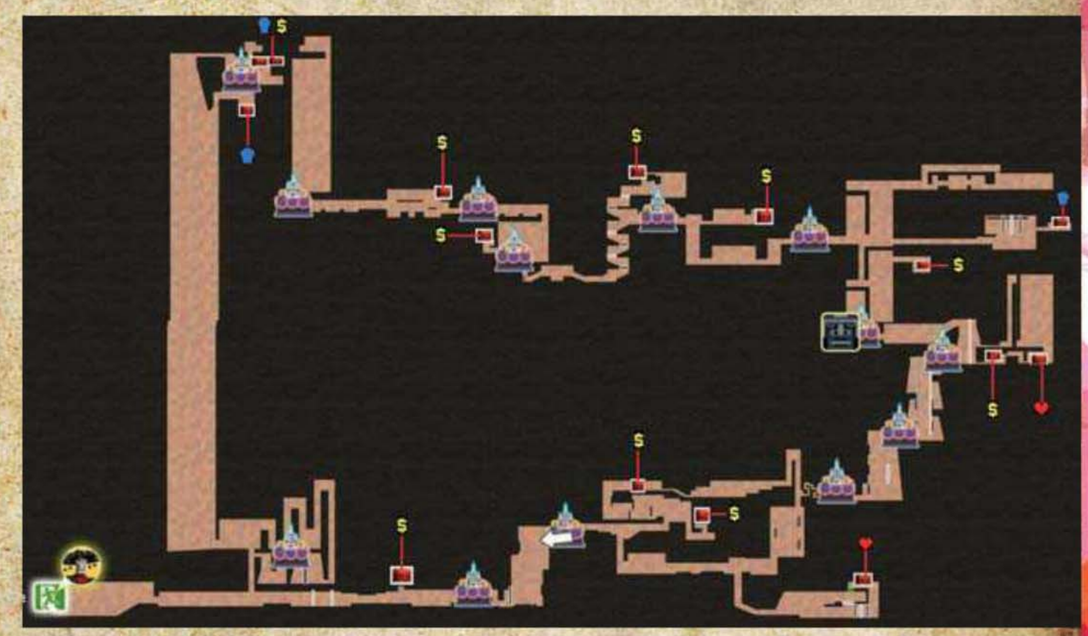






Temple of War



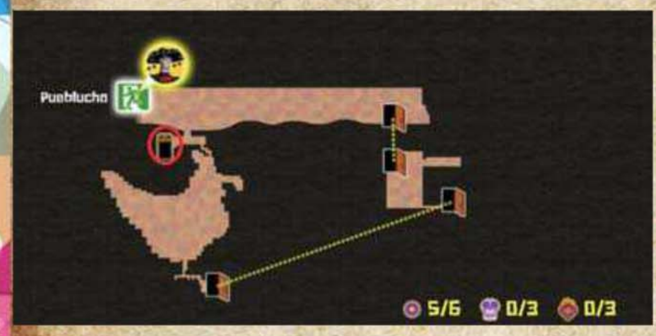


Tule Tree



全面具碎片收集

如果想达成完美结局，需要在5个不同区域内收集完全部的碎片，最后再击败最终BOSS，主教才能脱下面具，成功救出人。



碎片①：在Agave Field中，使用表里切换能力进入，需要通过一个鸡形状的迷宫，迷宫并不复杂，而且如果一个阶段走对了，游戏中会有提示音。

碎片②：在Caverna del Pollo，通过一个30轮大战的斗技场，完成每十个挑战会有一定奖励而且会有checkpiont，全部完成后可以得到碎片。这里最好在normal的模式下完成。不然Hard中可能会花一定的时间。

碎片③：流程中提到过，在Forest del Chivo区域，地图的右侧有一个骷髅的开关，开启后会有滴答声的倒计时。利用开关上方的平台抓住墙壁后←+△可以一路往左冲，碰到阻挡之后，立即↓+○进入指定地点。



碎片④：在Sierra Mountains区域，利用→+△技能可以抵达，这里是考验玩家的跳跃能力。前三组比较轻松，第四组的时候需要背版，因为平台众多，我们在向上跳跃的过程中可以记号是左边还是右边。一次的跳跃不要太大，快要抵达终点的时候，尽量不要跳跃了，直接利用技能加两段跳直接抵达平台。最后一组相对简单，只要用二段跳和↑+○的技能配合按节奏通过就好。

碎片⑤：在Tule Tree区域，现将中间通道右侧的通路用↑+○技能打开后即可抵达，抵达后上面分为四层，每层有回复体力的地方，一旦途中死掉只能从第一层重新开始。注意在空中每项特殊技能只能使用一次，所以比较珍贵。大部分跳跃利用二段跳都可以搞定，乍看之下可能这个挑战有点难，可是通过之后觉得还是比上一个挑战简单不少的。



重点奖杯心得

本作的奖杯并不是很难，一周目normal，大概10小时左右的时间即可以得到48个奖杯中的45个，二周目只要通过Hard模式即可白金。大多奖杯参考流程和地图收集都可以取得。这里列出几个容易忽略的奖杯。

Cleaned Out

取得条件：在商店购买所有技能，平时多打打敌人，如果完成全部宝箱的收集，钱也是绰绰有余的。

Up Close and Personal

取得条件：在最终BOSS的第二形态下，不使用场景中的任何道具击败BOSS便可以取得。

The Never Ending Combo

奖杯说明：需要达成300连击，乍看很难达成，其实是有简单方法的，找一个有颜色保护膜的小兵，堵在墙角处普通攻击攻击即可。

Catch the Rainbow!

奖杯说明：本作比较麻烦的一个技巧型奖杯，需要在落地之前使用全部技能攻击到敌人。

这里推荐在斗技场的第三轮第一场战斗中解决。因为敌人有着多层白色保护，而且场景大小适中。先以↑+○起招，之后接○和→+○。将BOSS打至右端，抓住墙壁之后接↑+△，这里就比较宽松了。等技能槽冷却之后，←+△，最后在空中二段跳之后接↓+○。确保全部攻击击中敌人之后将解锁奖杯。





在如今3A级游戏占主导的时代，能玩到如此精致的游戏真的很不容易。一款2D横版游戏的成功势必有着很多的成功要素在里面。每个玩家心中都存在着一杆秤，无论什么样的游戏只要适合自己的风格那就是好游戏，本作能让我们回到那个《恶魔城》、《洛克人》还占主流的时代。最后还是那句话，如果你喜欢横版的动作游戏，请务必要尝试本作。



本作是“《名侦探柯南》系列”登陆3DS平台最新作。游戏按系列传统走推理风格，收集情报进行推理后找出真凶，对于推理游戏迷和《柯南》迷来说应该都不陌生。本作将三个案件堆积在一天，并以微妙的关系串联起来，给玩家带来一种一气呵成的感觉。同时本作创新地使用了类似于《428》的时间图系统，以团体的方式从各种视角来审视案件，让破案时有一种团队协作的感觉。

文 白菜　美编 Juxi

AVG	文字冒险・推理	3DS
名侦探柯南 木偶交响曲		
名探偵コナン マリオネット 交响曲		
NBGI	日版	2013年4月25日
1人	5480日元	对应游戏AR卡片

系统介绍

主菜单界面

进入游戏标题画面后，按下任意功能键可以进入存档选择界面。本作支持两个存档，选择其中一个即可开始游戏。游戏的存档是自动进行的，在时间图上的任意一个片段完成、或是出现重要情节的时候就会自动存档（上屏右上角会出现SAVE字样）。

存档选择界面下方的“データ消去”可以消除存档，而“追加コンテンツ”可以购买、或凭初回版中赠送的特典码免费换取游戏的追加剧情。不过追加剧情的交换日是5月27日以后，至本文完成为止尚未开启。

主菜单界面

ゲ-ムプレイ

读取当前存档的进度开始游戏。选择该项后会进入时间图界面，选择自己喜欢的时机开始游戏。时间图界面会在后文进行详细介绍。

エクストラモ-ド

下分画廊、人设、语音和事件卡片选项。

画廊（イラストギャラリ-）：故事中浏览过的CG图片、影像和事件卡片中的CG图片均可在此花费硬币交换。

人设（キャラクタ-ギャラリ-）：角色的立绘和背景图片均可在此花费硬币交换。通关后开启。

语音（ボイスギャラリ-）：角色的语音均可在此花费硬币交换。通关后开启。

事件卡片（イベントカ-ド）：在故事中的种子卡片机会（タネカ-ドチャンス）使用对应的种子卡片，就可让其进化成事件卡片。成功进化的事件卡片即可在此选择，然后欣赏当时详细的剧情。

ARモ-ド

按键	效果
滑杆	移动AR形象位置
十字键	选择当前执行行动
A	执行选定的行动
B	结束AR模式

按键	效果
X	支付硬币
Y	改变AR形象大小
L/R	拍照



将游戏附带的说明书中印有柯南立绘的AR卡片部分放置在镜头中，即会出现柯南的AR形象。该模式下的操作如上表所示。其中按X键支付硬币需要说明一下，进入支付界面后，每按一次A键即可支付1枚硬币，支付的硬币达到一定值后即可获得一种AR形象的POSE或是一张种子卡片。想要集齐所有的行动和卡片共需支付700枚硬币。

另外在剧情中因为真实卡片机会选择错误而进入“Close The Door”或“迷宫入り”（后文详细解释）的情况下，在下屏的下方会出现“AR CONAN'S HINT”的标识，点击后同样会进入AR模式。此时让柯南的AR形象出现后，他就会给出详细的解决提示。因此游戏过程中时常会用到说明书，请将其放置在顺手的地方（笑）。



オプション



进行音量、音效、语音大小，汉字假名注音设定，以及文章阅读速度的设定。其中汉字假名注音（フリガナ）开启后，游戏中的汉字会用假名进行注音，对日语不太过关的玩家有着一定的帮助。

对话部分

按键	效果
滑杆/十字键	移动视点切换选框
A	阅读文本
B	快进文本
X	ZAPPING
Y	功能菜单
L	进入时间图
R	进入真实卡片界面
SELECT/START	查看文本履历

游戏的最基本部分。剧情主要在该部分以阅读文字的对话方式来推进。上屏显示游戏画面与文字，下屏则是功能界面。以下重点解说功能菜单、视点切换、时间图与真实卡片界面。



功能菜单



（メニュ-）

故事推进部分中按Y键可以随时打开。下分履历、人物、地图、种子卡片和游戏结束五个功能。

履历（ログ）：查看文本履历。在对话界面下直接按SELECT/START即可直接进入。

人物：查看当前登场人物情报。人物情报会随着故事的进展而逐渐更新。

地图（マップ）：查看当前操控角色所在地，以及曾经去过的场景位置。地图的位置在某些情报的推理时用得上。

种子卡片（タネカ-ド）：在AR模式下支付硬币后即可获得种子卡片。在卡片说明上提示的时机使用，即可使其变化为事件卡片。

游戏结束（终了する）：结束游戏，退回标题画面。注意退出游戏时不会自动存档。

ZAPPING

（ザッピング）

当一个角色的剧情发展到一定程度时，会出现“Close The Door”的情况，代表当前角色的剧情被锁定，无法继续发展。想要继续进行下去，就需要发展其他角色的剧情，使其出现“Open The Door”的提示，如此反复就能不断推动剧情进展。点击下屏画面上的显示器，或是将视点切换选框对准其中一个显示器按下X键，就可以随时切换至对应角色的视点进行游戏。发生“Close The Door”的角色，其显示器上的画面会显示紧紧关闭的大门。而能够触发“Open The Door”的角色，其显示器右下角会出现一把钥匙的标识。因此在遇到瓶颈时，应该优先选择推进带有钥匙标识的角色的剧情。

下屏的固定显示器有六个，分别对应柯南、毛利兰、灰原哀、服部平次、少年侦探团与怪盗基德。另外在固定显示器的右侧还有两个附加显示器，用来显示其他不特定的角色，在关键时刻发生“Open The Door”，来辅助主要成员推进剧情。附加显示器中的角色在攻略中以“Other”作为前缀表示，他们的剧情不会发生“Close The Door”的情况，一旦出现后玩家即可优先选择。

时间图

（タイムチャ-ト）

在绝大多数行动选择的环节中，如果选择错误就会导致剧情永远无法进展下去，这种情况被称为“迷宫入り”，所有的显示器都会变成白雪花，可以认为是GAME OVER。要解除这种状态，就必须按下L键进入时间图，回到产生该分歧的时间点，重新进行选择。

在时间图界面中，十字键与滑杆的上下是选择角色，左右是选择时间点。时间点右上角带有分歧标识的图片，代表在该段时间内有发生分歧剧情的可能性。



非强制性的“Close The Door”和“迷宫入り”都是因为分歧点的选择出现了失误，一旦卡关，直前的分歧时间点就是重点调查的对象。在发生“Close The Door”的时间点上，按Y键可以看到解锁的提示。由于“迷宫入り”就是本作最严重的后果，因此实质上不会发生不可或难以挽回的失误，玩家被卡住时大可随意尝试。

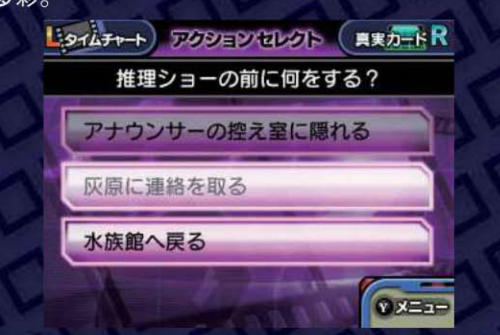
真实卡片

（真実カ-ド）

在剧情设定上，本作中所有的线索与证据都可以变化为真实卡片在手机中传输，以达到角色之间的情报共享。该界面下可以随时查看已经获得的线索与情报，是侦探类游戏中不可或缺的部分。每当角色视点进行切换后，不同角色获得的不同真实卡片会自动进行同步。当然玩家也可以在该界面下按下Y键提前自行进行同步，以保证推理的顺利进行。攻略中给出的真实卡片情报都在括号中注明了出自哪名角色的调查成果，玩家可以根据角色名快速进行查找。

其余部分

除了对话部分推进剧情以外，也有其他各式各样的环节穿插在游戏中，让游戏过程变得丰富多彩。



答案选择

（アンサ-セレクト）

这是经常穿插在对话部分中的环节。触发时上屏会出现蓝色的“SELECT！”字样，下屏界面变为蓝色，系统会给出三个选项，选择正确才能继续推动剧情发展。答案选择大都出现在推理当中，第一次答对会获得大量的硬币，出错后获得硬币会减少，但不会引发“Close The Door”和“迷宫入り”的情况，算是可以安心应对的环节。

行动选择

（アクションセレクト）

这是会对剧情造成分歧的三种环节之一。触发时上屏会出现紫色的“SELECT！”字样，下屏界面变为紫色，系统会给出三个选项，选择正确才能继续推动剧情发展。与答案选择不同的是，行动选择的选项选择错误，十有八九都会引发“迷宫入り”，因此需要谨慎对待。

侦探时间

（ディテクティブタイム）

这是会对剧情造成分歧的三种环节之二。在限定时间内连续判断问题的环节，系统会给出一个选项，玩家要判断其是否正确，认为正确就在下屏的选项上画○，不正确就画×。否定掉错误的选项后，系统会给出下一个选项，直到出现正确的选项，玩家对其画○后就能让剧情继续发展下去。对错误的选项画○的话，会损失掉30秒的限定时间。而不小心×掉正确选项的情况下，不仅会损失30秒时间，还会导致选项消失，需要连打A键或是连续点击触摸屏，让选项复活后才能再次选择。如果在限定时间内没有完成整个环节，就会触发“迷宮入り”。

由于看不到下一个选项的提示，因此大部分时候玩家都要根据自己的常识和故事的走向来判断选项的正确性。但令人扼腕的是不少选项即使看起来正确也要×掉，因为在其之后出现的选项其实更加正确。因此玩家要抱着GAME OVER的觉悟来进行攻略。

调查 

上屏画面变为背景画面，玩家要控制光标指向可以调查的地方收集情报。可以调查的地方被光标指中后会开始闪亮，作为明显的提示。调查完当前画面的所有情报后，该环节会自动结束。

情报询问 

（聞き入み）



该环节中上屏画面会出现可以进行询问的人物，用光标对准后按下A键即可进行询问。其实这个环节本质上也就是推动剧情发展的附加环节，因为每次询问都要问足画面上的角色，也不存在询问错误的惩罚，仅仅是单纯收集情报的作业而已。

真实卡片机会

（真実カ-ドチャンス）

这是最后一种会对剧情造成分歧的环节。在上屏画面的右上角，偶尔会出现绿色的真实卡片标识。此时需要玩家按下R键，进入真实卡片界面，选择恰当的真实卡片，来继续推动剧情。真实卡片的标识会持续出现一段时间，在该时间内没有选择或是选择错误，都会引发“Close The Door”的情况。其实这个部分感觉是游戏最大的难点，因为大部分时候应该选择的卡片都不太明显，选错了又得重来一次，非常浪费时间。

种子卡片机会 

（タネカ-ドチャンス）

有些类似于上面的真实卡片机会环节。不同的是右上角出现的标识是土黄色的种子卡片标识。此时需要玩家按下Y键打开功能菜单，选择种子卡片（タネカ-ド）界面下对应该时间点的卡片，就能使其进化为事件卡片。种子卡片机会即使错过也不会对剧情造成影响。下表给出所有种子卡片机会触发的时机，请玩家在攻略中自行参照。



种子卡片编号	获得方式	触发视点	触发时机	触发事件	画廊追加
1	初期拥有	Other 佐藤美和子	10：30 高木と佐藤の……！？	ギリギリな女刑事	ゼロ距离の2人
2	ARモ-ド 下累计支付60枚硬币	江户川コナン	11：45 明かされた真实	水晶の金鱼	クリスタルのきらめき
3	ARモ-ド 下累计支付240枚硬币	服部平次	16：30 事件解决后……	和叶のありがとう	交わされる想い
4	ARモ-ド 下累计支付120枚硬币	毛利兰	13：00 出会い	2人でおめかし	2人でおめかし
5	ARモ-ド 下累计支付400枚硬币	怪盗キッド	14：15 ショ-タイムの始まり	怪盗と王子	怪盗の舞台里
6	ARモ-ド 下累计支付540枚硬币	灰原哀	16：30 夕空の下で	かわいくない奴	素直になれなくて
7	ARモ-ド 下累计支付300枚硬币	少年探侦团	16：30 生存报告	探侦团の胜利	无事を祝って
8	ARモ-ド 下累计支付700枚硬币	毛利兰	17：00 战いの后で	兰の甘いゆううつ	幕间のオペレッタ
9	ARモ-ド 下累计支付640枚硬币	江户川コナン	19：00 对决！！	复誓と真实の爱	悲しきマリオネット、复誓の序曲

名侦探柯南 木偶交响曲

疑点选择

（ポイントセレクト）

界面与操作接近调查环节，但是即使光标指向正确之处也不会给出闪亮提示，一定要靠自己的推理来确认疑点所在。与答案选择相同，第一次指出来会获得大量的硬币，而出错后获得硬币会减少，但不会引发“Close The Door”和“迷宫入り”的情况。



真实卡片指证

只会出现在最后解谜部分的环节。操作方法与真实卡片机会基本相同，从已有的真实卡片中选择正确的证据来对当前的问题进行论证。一开始上屏会显示当前的论点，一定要阅读清楚后再进行选择，因为直到选错的情况出现前，都没有再次阅读问题的机会。好在即使选错也只是减少获得的硬币，不会造成“Close The Door”和“迷宫入り”。

人物选择

（人物セレクト）

只会出现在最后解谜部分的环节。从上屏给出的人物中选定一人，锁定为本案的关键人物（大多数情况下是凶手）。不过偶尔也会有例外？本环节即使选择出错，也只是减少获得的硬币，不会造成“Close The Door”和“迷宫入り”。



轮盘字谜



（ルーレットアナグラム）

上屏会出现正在旋转的轮盘，组成单词的关键名会依次旋转至选定框处，玩家看准时机按下A键即可选定该假名。选择正确可以获得硬币，而连续正确的话，每次获得硬币的倍率会上升，轮盘的转速也会越来越快。错误之后硬币倍率立刻变回初始状态，轮盘转速也初始化。注意假名一定要按照顺序进行选择，否则不会构成正确的关键词。

罪行

（クライムコール）

在解谜环节中，随着谜团被逐渐揭开，犯人的作案手法也会按照时间轴的顺序被排列起来。当真相大白之际，犯人的所有行动就能够一览无遗，有助于玩家总览犯人的犯案手法。



流程攻略

本攻略以小编触发剧情的顺序撰写，当中可能有跟玩家触发顺序不一样的地方，但是不影响最终的结局。攻略的要点是在“Close The Door”后，优先触发带有解锁标识的剧情、附加角色的剧情以及上屏提示路线的剧情。如果玩家没有完全按照本攻略的顺序游戏，在被推理难住时，可以进入时间图中查看当前事件的时间和角色，再在攻略中查找。本攻略的推进方式按照角色分类，时间基本也是顺延下来的。

第一章

江户川コナン

08：00　稳やかな朝

↓

08：15　うるわしのプリンス

Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

08：30　平次がテレビ出演！？

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江戸川コナン

江户川コナン

8：30　依赖人あらわる

Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

8：30　空を飞ぶ怪人

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 毛利小五郎



Other 毛利小五郎

8：30　谜の美女

答案选择	岛崎可南子
画廊追加	“倒れていた美女”、“黑い瞳”

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

8：30　小泽の说得

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

8：45　クロ-バ-ヒルズへ

画廊追加：“オ-プニングム-ビ-”

↓

9：30　クロ-バ-ヒルズ到着

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

9：30　灰原哀、危机一发！？

迷宫入り
※为介绍系统而强制GAME OVER一次。按L键进入时间图，回到江户川コナン线的9：30 クローバーヒルズ到着，选择“最初から”重新观看剧情。

江户川コナン

9：30　クロ-バ-ヒルズ到着

行动选择	灰原にメールを送る

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

9：30　灰原哀、危机一发！？

侦探时间	
どなりつける	×
黙る	×
声をかける	○
助けて欲しいと言う	×
なんでもないと言う	○
先に行けと促す	○

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

9：30　可南子の记忆

Open The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

9：45　クラリッサとの出会い

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

9：45　凶报

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン



江户川コナン

9：45　真实カ-ドシステム

获得真实卡片	社长の部屋の怪文书（江户川コナン）
画廊追加	“真实カ-ドシステム”

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

9：45　平次、走る！

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

10：00　『珊瑚の梦』にて

调查	被害者上半身、下半身、水槽
画廊追加	“冷たく青い水底で”、“水底に揺らめくは……”

↓

10：00　社长を引き扬げて

调查	被害者头部、上半身、大腿、小腿、水槽对岸的圆形落脚处
获得真实卡片	止まった怀中时计、手足の伤、足首の重り（江户川コナン）

↓

10：00　闻き入み开始！

情报询问	望月铁平、佐藤美和子、原田良太郎
答案选择	昨日の午后2时

Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

10：00　少年探侦团、出动！

↓

10：00　容疑者は美人饲育系?

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

10：00　全员集合！

↓

10：00　力を合わせて……?

答案选择	死亡推定时刻には水槽に人がいた
答案选择	朝の见回り时には异常がなかつた

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

10：15　容疑者达のアリバイ

获得真实卡片	容疑者达のアリバイ、扑杀の状况（江户川コナン）

↓

GET TRUTH CARD !

10：15 **怀かしのあの人**

获得真实卡片	水槽の扫除法（江户川コナン）

Close The Door
↓

ZAPPING	→	少年探侦团

少年探侦团

10：15 **探侦团のため息**
↓
10：15 **望月に闻き入み**
Open The Door/Close The Door
↓

ZAPPING	→	灰原哀

灰原哀

10：15 **望月と灰原**

获得真实卡片	容疑者达のアリバイ（江户川コナン）

Close The Door
↓

ZAPPING	→	Other 毛利小五郎

Other 毛利小五郎

10：15 **物置の秘密**

获得真实卡片	いわくつきの物置（Other 毛利小五郎）

Open The Door
↓

ZAPPING	→	毛利兰

毛利兰

10：15 **矢口と小泽の实况见分**
Close The Door
↓

ZAPPING	→	Other 佐藤美和子

Other 佐藤美和子

10：30 **高木と佐藤の……！？**

种子卡片机会	使用种子卡片1

Open The Door
↓

强制ZAPPING	→	毛利兰

毛利兰

10：30 **小泽の秘密**

获得真实卡片	小泽は高所恐怖症（毛利兰）

Open The Door/Close The Door
↓

ZAPPING	→	Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

10：15 **可南子の调查**

调查	左侧的电脑
获得真实卡片	容疑者达の出勤状况（Other 岛崎可南子）

Open The Door
↓

ZAPPING	→	服部平次

服部平次

10：30 **目暮警部と情报交换**

答案选择	社长を扑杀できる人间は限られる
真实卡片机会	小泽は高所恐怖症（毛利兰）

↓
10：30 **プロデュ-サ-、來袭！**
Close The Door
↓

ZAPPING	→	江户川コナン

江户川コナン

10：30 **水底で沉んだ真实**

疑点选择	水槽对岸的圆形落脚处上的圆形小岩石

Close The Door
↓

ZAPPING	→	Other 黑い影

Other 黑い影

10：30 **邪な黑い影**
Open The Door
↓

ZAPPING	→	江户川コナン

江户川コナン

10：30 **真实をつかむために**
Open The Door
↓

ZAPPING	→	服部平次

服部平次

10：30 **原田の赖み**
Open The Door/Close The Door
↓

ZAPPING	→	Other 毛利小五郎



Other 毛利小五郎

10：45　しゃれたオフィスで

答案选择	森山の部屋の话

Open The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

10：45　物置の谜

答案选择	矢口隆

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 毛利小五郎

Other 毛利小五郎

10：45　探偵と娘

获得真实卡片	矢口の脚（Other 毛利小五郎）

Open The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

11：00　小泽に闻き入み！

Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探偵団

少年探偵団

10：45　バックヤ-ドを调査！

调查	左侧的鱼缸、鱼缸后面的长竿、垃圾箱、笔记本电脑
获得真实卡片	カギのついた竿、アクリルミラ-（少年探偵団）

↓

11：00　バックヤ-ドで闻き入み！

Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

10：45　玲香の事情

获得真实卡片	玲香の行动（江户川コナン）

Open The Door

↓

10：45　望月との话

真实卡片机会	止まった怀中时计（江户川コナン）
获得真实卡片	物置のルミノ-ル反应（江户川コナン）

Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

10：45　探偵の覚悟

答案选择	差出人

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

11：00　社长の自室にて

调查	笔记本电脑
获得真实卡片	社长への胁迫メ-ル（Other 岛崎可南子）

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

10：45　鉴识系からの情报！

获得真实卡片	血濡れた指纹、滴下痕（服部平次）
答案选择	社长が气を许している人物
疑点选择	仓库

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 黒い影

Other 黒い影

11：00　黒い影の思惑

Open The Door

↓

ZAPPING → 少年探偵団

少年探偵団

11：00　鱼をおいしく食べるには

Close The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

11：00　望月の片想い

答案选择	森山弘道

↓

11：00　玲香のスキャンダルい

获得真实卡片	社内便での呼び出し（毛利兰）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

11：00　ヒルズのネットワ-クい

获得真实卡片	午后3时50分のメ-ル（服部平次）

Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン



江户川コナン

11:00 バックヤ-ドの名探偵

调查	鱼缸
真实卡片机会	アクリルミラ-（少年探侦团）
组合	鱼缸

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

11:15 バックヤ-ドの证言

获得真实卡片	后藤の证言（灰原哀）

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 黑い影

Other 黑い影

11:15 黑い影の独白

Open The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

11:15 最后のピ-ス

获得真实卡片	岩场についた血、凶器は落ちていた岩（江户川コナン）

↓

11:30 真实の扉が开く时

答案选择	死亡推定时刻
答案选择	运动
疑点选择	膝盖
真实卡片指证	岩场についた血（江户川コナン）
答案选择	中和剂を使った后
真实卡片指证	午后3时50分のメ-ル（服部平次）
轮盘字谜	しもん

↓

强制ZAPPING → Other 黑い影

Other 黑い影

11:30 黑い影の焦燥

↓

强制ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

11:30 トリックを暴け

答案选择	物置
答案选择	水槽に水が满ちた后
疑点选择	鱼缸的盖子
答案选择	午前8时30分以降
真实卡片指证	カギのついた竿（少年探侦团）

侦探时间	
毛利兰	×
目暮警部	×
少年探侦团	×
服部平次	○
止めない	○
止めない	○
时计型麻醉铳を使う	×
返事をする	○
かわいく嫌がる	×
电话が切れたフリをする	○

Open The Door/Close The Door

↓

强制ZAPPING → 服部平次

服部平次

11:45 犯人は谁だ！

人物选择	矢口隆
答案选择	毛利への依赖と送迎
答案选择	ウェストリ-フでの手传い
真实卡片指证	凶器は落ちていた岩（江户川コナン）
真实卡片指证	滴下痕（服部平次）
答案选择	足场を作った
轮盘字谜	ひがいしゃ
真实卡片指证	血濡れた指纹（服部平次）
真实卡片指证	午后3时50分のメ-ル（服部平次）
真实卡片指证	社长の部屋の怪文书（江户川コナン）
画廊追加	"禁断の桥"



Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

11:45 明かされた真实

种子卡片机会	使用种子卡片2
画廊追加	"解放の花、袭来"

Open The Door

↓

第二章



第二章

江户川コナン

13：30　**コナン、正装する**

获得真实卡片	暗号コ−ド（江户川コナン）

Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

13：30　**怪人探し**

答案选择	犬の鸣き声

↓

13：30　**音信不通**

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

13：30　**见知らぬ犬と少年**

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

13：45　**少年の正体**

Close The Door

↓

ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

13：00　**暗跃する影**

答案选择	关系者に变装する

Close The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

13：00　**出会い**

种子卡片机会	使用种子卡片4

↓

13：30　**绀碧の大洋**

调查	吊灯、拱门装饰、围栏、宝石

↓

13：45　**キッドの予告状**

行动选择	おばあさんの元に行く

Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

13：30　**TV出演**

↓

13：30　**スタジオ见学**

获得真实卡片	放送中止の方法（服部平次）

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 远山和叶

Other 远山和叶

13：30　**サインをもらいに**

↓

13：30　**人气キャスタ-**

Open The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

13：30　**新人俳优**

↓

13：30　**打ち合わせ开始**

答案选择	春日部龙也

↓

13：45　**インタビュ-**

↓

13：45　**质问と沉默**

↓

13：45　**本番前の风景**

答案选择	痛み止め

↓

13：45　**本番直前**

画廊追加	"ブリッジ爆破"、"立ち上がれ、人々よ！"

Open The Door

↓

14：00　**TVジャック**

↓

14：00　**黑濑の不在**

↓

14：00　**危险な全国放送**

真实卡片机会	放送中止の方法（服部平次）

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 远山和叶



Other 远山和叶

14：15 **和叶のアドリブ**

答案选择	怖がる振りをする

↓

14：15 **入团试验**

答案选择	金を夺う
答案选择	感动した
答案选择	话を闻いてもらう

↓

14：15 **和叶、解放の花になる**

↓

14：15 **キャロラインに闻き入み**

调查	咖啡机、洗手池边上的漂白剂

↓

14：30 **山田に闻き入み**

↓

14：30 **协力者选び**

行动选择	春日部龙也

↓

ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

14：00 **クロ-バ-ヒルズの秘密**

获得真实卡片	ヒルズの施工ミス（Other 岛崎可南子）

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

14：00 **人质を救出するために！**

↓

14：00 **ロビ-に侵入する方法?**

获得真实卡片	ノ-スリ-フからの写真（灰原哀）
真实卡片机会	ヒルズの施工ミス（Other 岛崎可南子）
真实卡片机会	ノ-スリ-フの屋上（毛利兰）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

14：15 **不气味な屋上**

答案选择	贤太郎をけしかける

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

14：15 **不气味な屋上**

调查	战车、脚手架、左侧装置

↓

14：15 **潜入调查！**

行动选择	自分はロビ-に行く

↓

14：15 **人质**

调查	大门、左右两侧的柱子、人质、天花板的通气口

侦探时间	
端に行く	×
中央に行く	○
母亲の前	×
大物政治家の阴	×
母亲の后ろ	○
严しくつっぱねる	×
无视する	×
携带を贷してあげる	×
优しくなだめる	○
操作を止める	×
操作を续ける	○
默って渡す	○
ゲ-ムをしていたと言う	×
答えない	×
写メを撮っていたと言う	×
家族に连络していたと言う	○

获得真实卡片	スタジオに潜むスパイ、ロビ-の状况（灰原哀）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

14：15 **ノ-スリ-フの爆弹**

调查	通气口、管道、两侧柱子、左侧炸弹
获得真实卡片	オフィスの扉、天井里の爆弹（少年探侦团）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

14：30 **布川から情报を手に入れろ！**

答案选择	少年探侦团に见てもらう
答案选择	ジュ-スを持っている母亲

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

14：30 **メモを撮影**

获得真实卡片	布川のメモ（少年探侦团）
答案选择	息を潜めて隐れる

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

14：30　**ロビ-が爆破される！？**

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探偵团

少年探偵团

14：30　**パスワ-ド**

真实卡片机会	暗号コ-ド（江户川コナン）
答案选择	20135
行动选择	解除しない
答案选择	爆弾のロ-プをほどく

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

14：45　**ロビ-から脱出しろ！**

侦探时间	
上に逃げろ！	×
下に逃げろ！	○
落ち着くように声をかける	×
つばさに先导させる	×
灰原哀が先导する	×
贤太郎に先导させる	○
声をかける	×
连れて行く	○
闭めようとする人に体当たり	×
说得する	×
シャッタ-の下に立つ	○
放っておく	×
贤太郎に乗せる	×
支えて连れて行く	○
手镜	○
もう少し待って！	×
逃げて！	×
シャッタ-を闭めて！	○

Close The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

14：00　**一般客が敌に！**

↓

14：00　**夺われた绀碧の大洋**

行动选择	かばう

↓

14：15　**王子を追って……**

侦探时间	
园子に声をかける	×
王子を气遣う	×
追いかける	○
蹴散らす	×
攻击しない	○
どいて！	○
样子を见る	×
攻击する	○
覆面をとる	×
宝石を夺う	×
铳を夺う	○

获得真实卡片	点が书かれたメモ、黑濑と白川の目击情报（毛利兰）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

14：15　**ア-ムチェアディティクティブ**

答案选择	解放の花の主张を通す事
答案选择	爆弹
答案选择	爆弹を仕挂けた场所
轮盘字谜	ばんふれつと
获得真实卡片	爆弹の在り処（江户川コナン）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

14：15　**点が描かれた纸**

获得真实卡片	テレビ局の不审な影（毛利兰）

Open The Door

↓

14：15　**追い詰められて……**

疑点选择	灭火器

↓

14：30　**サフランとの遭遇！**

答案选择	铳を使えなくさせる

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

14：30　**兰のためにできる事**

获得真实卡片	ドライアイス爆弹（江户川コナン）

Open The Door

↓

14：30　**父の想い出**

画廊追加	“束の间の安らぎ”

↓

14：45　**脱出方法を探せ！**

调查	窗帘、圆桌、左侧书柜右下角、右侧书柜上的书、右侧书柜的白色保险箱
调查	左侧衣柜、大门、冰箱、笔筒、记事簿
疑点选择	记事簿

Close The Door

↓

ZAPPING → 怪盗キッド



怪盗キッド

14：15　タ-ゲットに接近

↓

14：15　ショ-タイムの始まり

种子卡片机会	使用种子卡片5
获得真实卡片	メインキャスタ-の正体（Other？？？？）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

14：30　铳弾から逃れるために！

答案选择	水柱を立てて铳を濡らす

Open The Door

↓

14：30　ドライアイス爆弾を作れ！

调查	按摩床左侧香波瓶子、按摩床右侧干冰机

Close The Door

↓

ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

14：30　プ-ルサイドにひきつけろ！

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

14：45　乌井の铳を濡らせ！

侦探时间	
ゆるく缔める	×
きつく缔める	○
フィットネスエリア	×
ホテルの廊下	×
ウエストリ-フ屋上	×
プ-ルサイド	○
かまわず飞び出す	×
止んでから飞び出す	○
さっそく投げてみる	×
乌井に近づくまで待つ	○
投げる	×
まだ投げない	○
まだ投げない	×
乌井に投げつける	×
王子に投げつける	×
プ-ルに投げこむ	○

画廊追加	"作战成功！"、"美しく、强く"

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 铃木园子

Other 铃木园子

14：45　兰を追え！

行动选择	拾う
获得真实卡片	乌井のメモ（Other 铃木园子）

Open The Door

↓

ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

14：45　とらわれの姫君

答案选择	宝石は渡さない
答案选择	怪盗キッド

↓

15：00　シャンデリアの下のチェイス

侦探时间	
说得する	×
华丽に避ける	×
烟幕で视界を夺う	○
闪光弾を使う	×
姿を隐す	×
トランプ铳で应战	○
逃げる	○
さらに逃げる	×
绀碧の大洋を渡す	×
逃げない	○
ワイヤ-铳を使う	○
テロリスト	×
ア-チ	×
シャンデリア	○

画廊追加	"轻业の达人"

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 铃木园子

Other 铃木园子

15：00　兰を助けて！

获得真实卡片	兰を助けて！（Other 铃木园子）
调查	小圆桌、桑拿室的门、操作盘
答案选择	消えた王子がキッドの变装だった

Open The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

15：00　闭じ入められた兰

调查	天花板、门、电话、长椅

Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

15：00　金库の中身は……？

疑点选择	白色保险箱
答案选择	0813
答案选择	监视カメラをつないでもらう

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 目暮十三



Other 目暮十三

15:00　警察の作战

Open The Door

↓

ZAPPING	→	服部平次

服部平次

14:45　放送を阻止しろ！

真实卡片机会	オフィスの扉（少年探侦团）
答案选择	自动移动式中继カメラ
获得真实卡片	自动移动式中继カメラ（服部平次）
答案选择	大声を出す
调查	线材、显示器、摄像机、脚手架、门、自动移动式直播摄像机
真实卡片机会	自动移动式中继カメラ（服部平次）
调查	线材

↓

14:45　オフィスに向かえ！

疑点选择	黄色的门

侦探时间	
扉へ向かう	○
打ちのめす	×
フェイントで倒す	×
避ける	○
说得する	○
脇にどける	×
蹴り飞ばす	×
持ち上げる	○
ドアを开ける	○
ドアには构わない	×
すぐに扉を闭める	×
引きつけてから扉を闭める	○

疑点选择	右侧红色按钮

↓

15:00　冲击

画廊追加	"冲击の瞬间"

Close The Door

↓

ZAPPING	→	Other 远山和叶

Other 远山和叶

14:45　やってきた解放の花

↓

15:00　さいは振られた

画廊追加	"假面を脱ぎ舍てて"

↓

15:00　觉悟

Open The Door

↓

ZAPPING	→	服部平次

服部平次

15:00　春日部の死

真实卡片机会	テレビ局の不审な影（毛利兰）

↓

15:00　杀人事件发生！

↓

15:00　探侦のプライド

↓

15:00　搜查开始！

答案选择	即效性の毒
调查	被害者头部
答案选择	食べ物
获得真实卡片	被害者の目、奥齿の穴（服部平次）
调查	被害者身体
获得真实卡片	注射の迹、バイタルサイン（服部平次）
调查	被害者头部下方的地板
答案选择	喉を伤つけないように
获得真实卡片	はがれたつけ爪（服部平次）
调查	电视、桌台、中央杯子

Close The Door

↓

ZAPPING	→	Other 远山和叶

Other 远山和叶

15:00　兰救出のために

获得真实卡片	ミストサウナの紧急电话（服部平次）

Open The Door

↓

ZAPPING	→	服部平次

服部平次

15:15　スタジオ搜查

情报询问	山田和则
获得真实卡片	春日部とキャロラインの关系（服部平次）
答案选择	キャロラインにあった
情报询问	大河内和雄
获得真实卡片	白川と春日部の关系（服部平次）
答案选择	警戒していない

Close The Door

↓

ZAPPING	→	江户川コナン

江户川コナン

15:00　とらわれの姬を救え

真实卡片机会	ミストサウナの紧急电话（服部平次）
答案选择	喷雾口

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING	→	毛利兰

毛利兰

15:00　兰のメッセ-ジ

疑点选择	天花板的喷雾口
画廊追加	"想いよ届け"

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING	→	江户川コナン

江户川コナン

15：00 コナンの奋斗

答案选择	温水プール
获得真实卡片	机械室の位置（江户川コナン）
答案选择	黑濑靖志

Open The Door/Close The Door
↓
ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

15：00 2人目の怪盗キッド

答案选择	变装して回避
答案选择	乌井猛
答案选择	兰の救出
答案选择	「そいつは伪者だ！」

Close The Door
↓
ZAPPING → Other 布川昌史

Other 布川昌史

15：15 出し抜かれたテロリスト达
↓
ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

15：00 破坏兵器を止めるために
Close The Door
↓
ZAPPING → Other 佐藤美和子

Other 佐藤美和子

15：00 マスコミ伪装作战
Open The Door
↓
ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

15：15 奇术师のアドバイス

获得真实卡片	取り出しトリック（Other？？？？）
行动选择	ごまかして会话する
获得真实卡片	二心ないことを证明するために（Other？？？？）

Open The Door/Close The Door
↓
ZAPPING → Other 铃木园子

Other 铃木园子

15：15 园子の救出大作战

答案选择	兰に见立てる
调查	假发、假发右下的瓶子、红色挂布

↓
15：30 伪の逃亡剧

答案选择	パラソルで攻击する

↓
ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

15：15 ミストサウナの中で……

答案选择	沉默する

Close The Door
↓
ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

15：15 布川との遭遇！

答案选择	はぐれた子供の振りをする

↓
15：15 袭い来る炎

答案选择	わざと攻击させる

Close The Door
↓
ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

15：15 屋上に向かう道で……
Close The Door
↓
ZAPPING → Other 乌井猛

Other 乌井猛

15：30 不可能な脱出
Open The Door
↓
ZAPPING → Other 铃木园子

Other 铃木园子

15：30 救出作战成功！

获得真实卡片	兰の救出成功！（Other 铃木园子）

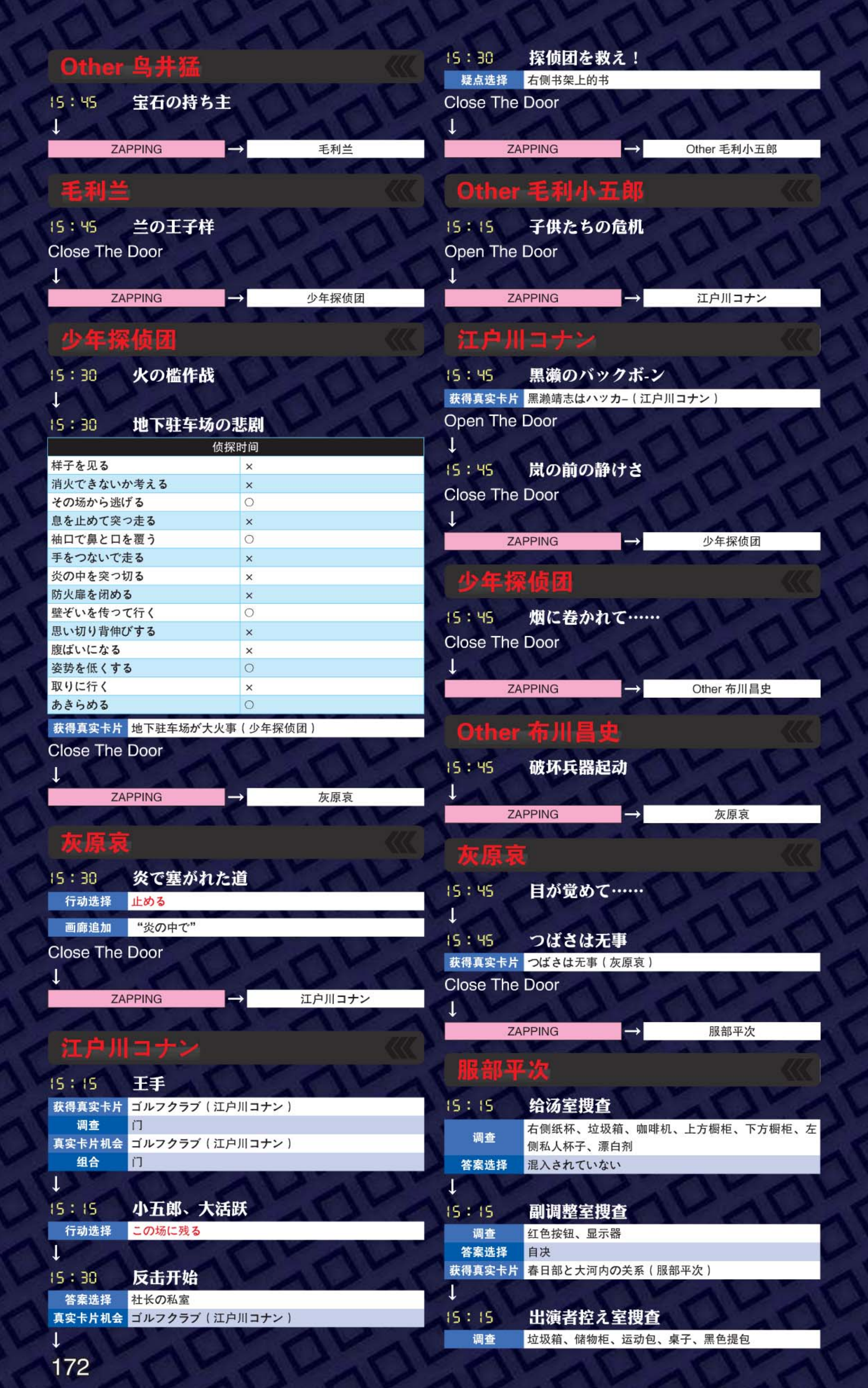
Open The Door
↓
ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

15：30 爆弹探し
↓
15：45 カジノへの键

答案选择	カジノの从业员

Close The Door
↓
ZAPPING → Other 乌井猛



Other 鸟井猛

15:45 宝石の持ち主

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

15:45 兰の王子样

Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

15:30 火の槛作战

↓

15:30 地下驻车场の悲剧

侦探时间	
様子を见る	×
消火できないか考える	×
その场から逃げる	○
息を止めて突っ走る	×
袖口で鼻と口を覆う	○
手をつないで走る	×
炎の中を突っ切る	×
防火扉を闭める	×
壁ぞいを伝って行く	○
思い切り背伸びする	×
腹ばいになる	×
姿势を低くする	○
取りに行く	×
あきらめる	○

获得真实卡片	地下驻车场が大火事（少年探侦团）

Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

15:30 炎で塞がれた道

行动选择	止める
画廊追加	"炎の中で"

Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

15:15 王手

获得真实卡片	ゴルフクラブ（江户川コナン）
调查	门
真实卡片机会	ゴルフクラブ（江户川コナン）
组合	门

↓

15:15 小五郎、大活跃

行动选择	この场に残る

↓

15:30 反击开始

答案选择	社长の私室
真实卡片机会	ゴルフクラブ（江户川コナン）

↓

15:30 探侦团を救え！

疑点选择	右侧书架上的书

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 毛利小五郎

Other 毛利小五郎

15:15 子供たちの危机

Open The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

15:45 黒瀬のバックボ-ン

获得真实卡片	黒瀬靖志はハッカ-（江户川コナン）

Open The Door

↓

15:45 岚の前の静けさ

Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

15:45 烟に巻かれて……

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 布川昌史

Other 布川昌史

15:45 破坏兵器起动

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

15:45 目が覚めて……

↓

15:45 つばさは无事

获得真实卡片	つばさは无事（灰原哀）

Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

15:15 给汤室搜查

调查	右侧纸杯、垃圾箱、咖啡机、上方橱柜、下方橱柜、左侧私人杯子、漂白剂
答案选择	混入されていない

↓

15:15 副调整室搜查

调查	红色按钮、显示器
答案选择	自决
获得真实卡片	春日部と大河内の关系（服部平次）

↓

15:15 出演者控え室搜查

调查	垃圾箱、储物柜、运动包、桌子、黑色提包

↓

15：30　アナウンサ-控え室搜查

调查	垃圾箱、储物柜、左侧提包、桌上的原稿、写字板、右侧的拎包

↓

15：30　パ-トナ-

↓

15：30　オフィス

疑点选择	左下角粉红色钱包
获得真实卡片	春日部と美鹤の关系（服部平次）

↓

15：45　现场荒らし

画廊追加	"友への吊い"、"哀惜の泪"

↓

15：45　メッセ-ジを守るために

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 目暮十三

Other 目暮十三

15：45　特殊部队突入！

Open The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

15：45　巨大火炎放射机

获得真实卡片	隐された火炎放射机（灰原哀）

Open The Door

↓

16：00　炎に包まれた屋上

Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

15：45　友达を助けるために！

行动选择	あきらめずに反论

↓

16：00　トラップを仕挂けよう

答案选择	トラップを仕挂ける
调查	购物车、洗衣剂、右侧的米

↓

16：00　アイテムを集めよう

调查	Kids、Coffee、右侧调味料
答案选择	小五郎に潜伏してもらう
调查	左下的童装、右侧的水枪

↓

16：00　アイテムを何に使う？

答案选择	床にまいてすべらせる
答案选择	カ-トに乘せて激突させる
答案选择	目潰しに使う
答案选择	おびき寄せるために使う

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 布川昌史

Other 布川昌史

16：00　トラップ发动！

画廊追加	"少年探侦团の力、见せてやる！"

↓

ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

16：00　ウェストリ-フ爆弹解除！

答案选择	19945

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 栗木つばさ

Other 栗木つばさ

16：15　空の彼方から……

行动选择	飞びついてかばう

↓

16：15　怪盗キッド现る！

↓

16：15　キッドの素颜

画廊追加	"怪盗と少年、そして犬"

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

16：00　暗暗での死斗

Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

15：45　再调查

情报询问	キャロライン村松
答案选择	白川のため
获得真实卡片	春日部の饲い犬（服部平次）
情报询问	大河内和雄、真田美鹤

↓

15：45　制限时间まで、后5分！

↓

15：45　最后の证据品

获得真实卡片	ゴミ箱にあったアンプル（服部平次）

↓

16：00　事件の搜查法について……

真实卡片指证	ゴミ箱にあったアンプル（服部平次）
答案选择	制造番号から
答案选择	手
答案选择	プレゼントを断られた事
真实卡片指证	はがれたつけ爪（服部平次）
答案选择	春日部が动かなくなった时
答案选择	春日部さんに逃ばせる方法はある
答案选择	自分のコ-ヒ-
人物选择	大河内和雄

Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

16：00　冲击

获得真实卡片	吊るされた遺体（江户川コナン）
画廊追加	“死の影”

↓

16：00　灰原を助けろ！

答案选择	イ-ストリ-フ屋上

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 目暮十三

Other 目暮十三

16：00　交涉决裂

画廊追加	“夕暗を飞ぶ”

Open The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

16：15　飞翔

侦探时间	
毛利小五郎	×
クラリッサ高岭	×
灰原哀	×
岛崎可南子	○
119番に通报	×
设计图を思い出す	×
クレ-ンの运转	○
ノ-スリ-フの近くまで移动する	○
クレ-ンの先を大きく振る	×
ア-ムを思い切り伸ばす	○
地上へジャンプする	×
スケボ-に乘る	×
ワイヤ-ロ-プを持つ	○
スケボ-でジャンプ!	○

画廊追加	“夜空を切りさいて”

↓

16：30　无事を确かめて

Close The Door

↓

ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

16：15　マジック・ショ-！

画廊追加	“3，2，1”、“ゼロ！”

Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团



少年探侦团

16：15　屋上の灰原を救え！

获得真实卡片	非常用コ-ド、布川逮捕（少年探侦团）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

16：30　巨大火炎放射机、停止！

真实卡片机会	非常用コ-ド（少年探侦团）

↓

16：30　灰原の救出！

Open The Door

↓

16：30　夕空の下で

种子卡片机会	使用种子卡片6

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 铃木园子

Other 铃木园子

16：00　光を探して

答案选择	强烈な光を照らす
疑点选择	车灯

↓

ZAPPING → Other フェルナンド

Other フェルナンド

16：15　逆转のチャンス！

答案选择	车のバッテリ-

Open The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

16：15　暗暗からの胜利

画廊追加	“チ-ムワ-クの胜利”

↓

16：30　ウェストリ-フ爆发！

Open The Door

↓

16：30　ウェストリ-フからの脱出！

获得真实卡片	鸟井逮捕（毛利兰）

Close The Door

↓

ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

16：30　予期せぬ炎

Close The Door

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

16：30 **报复**

↓

16：30 **生存报告**

种子卡片机会	使用种子卡片7

Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

16：15 **真犯人は……！？**

轮盘字谜	がんきゅう
疑点选择	右手
轮盘字谜	けんたろう
真实卡片指证	春日部と大河内の关系（服部平次）
答案选择	里切りの意志がないことを证明する
真实卡片指证	二心ないことを证明するために（Other？？？？）
答案选择	大河内が组织を里切る场合
答案选择	コ–ヒ–をかけられた时
答案选择	毒入りでないと知っていたから
画廊追加	“觉悟を示すために”、“刈り取られた魂”、“杀人者の本性”

↓

16：15 **犯人逃走！**

答案选择：キャッチする

侦探时间	
面	×
胴	×
笼手	○
ぶつ倒せ！	×
说得しろ！	×
武器を夺え！	×
逃げろ！	○
タックルする	×
避ける	○
慎重に追う	○
构わず大河内を追う	×
真实を告げる	○
声をかける	×
背后から攻击	×
放っておく	○
攻击！	○

画廊追加	“大河内を追え！”

↓

16：30 **事件解决后……**

种子卡片机会	使用种子卡片3

↓

16：30 **黑濑の行方……**

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

16：30 **真实へ急げ**

画廊追加	“全ての谜を解き明かせ”

Open The Door

↓

第三章

第三章

江户川コナン

16：45 **テロリストとの遭遇**

答案选择	灰原に耳打ちする

Open The Door

↓

16：45 **セントラルタワ-に向かえ**

答案选择	遗体の横たわる展望デッキ

Close The Door

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

16：45 **切り札を使え**

答案选择	テレビ局の电波
获得真实卡片	对テロリストの放送（灰原哀）

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

16：45 **遗体发见！**

获得真实卡片	黑濑靖志の遗体发见（江户川コナン）
调查	腹部伤口
答案选择	左利き
获得真实卡片	犯人は左利き（江户川コナン）
调查	绳索、头部、上半身、右手
获得真实卡片	ワイヤ–とリング状の金具（江户川コナン）
画廊追加	“落日”、“散らされたオリ–ブ”

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

16：45 **恶魔の手**

↓

ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

16：45 **再会**

答案选择	爆弹の在り处

Close The Door

↓

ZAPPING → 毛利兰





毛利兰

16：30　九死に一生

Close The Door

↓

ZAPPING	→	Other 佐藤美和子

Other 佐藤美和子

16：45　ベストを尽くすには

↓

ZAPPING	→	服部平次

服部平次

16：45　しばしの別れ

答案选择	和叶やつばさ达を避难させる

Close The Door

↓

ZAPPING	→	Other 远山和叶

Other 远山和叶

16：45　放送准备！

答案选择	佐藤美和子

Open The Door

↓

ZAPPING	→	江户川コナン

江户川コナン

17：00　犯人の意图は?

答案选择	遗体を见られたくなかつた
答案选择	遗体を隐しておけばいい

Close The Door

↓

ZAPPING	→	Other 佐藤美和子

Other 佐藤美和子

17：00　决断

画廊追加	"佐藤の赌け"

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING	→	Other 目暮十三

Other 目暮十三

17：00　上司として、人として

↓

ZAPPING	→	少年探侦团

少年探侦团

17：00　安らぎの中で

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING	→	灰原哀

灰原哀

17：00　可南子の泪

Close The Door

↓

ZAPPING	→	毛利兰

毛利兰

17：00　战いの后で

种子卡片机会	使用种子卡片8

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING	→	江户川コナン

江户川コナン

17：00　王子の恋

答案选择	兰の幼なじみ

↓

17：00　暗を拂うために

答案选择	みんなの力をまとめる

Close The Door

↓

ZAPPING	→	服部平次

服部平次

17：00　カリスマ

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING	→	江户川コナン

江户川コナン

17：15　力を合わせて

答案选择	干部それぞれにアリバイがある
答案选择	クローバーヒルズ
答案选择	森山コーポレーション关系者

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING	→	怪盗キッド

怪盗キッド

17：15　**怪盗再び**

Close The Door
↓
ZAPPING → Other 黑い影

Other 黑い影

17：15　**黑い影の真情**

Open The Door
↓
ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

17：30　**イ-ストリ-フ屋上にて**

答案选择	クレ-ン车
获得真实卡片	屋上のクレ-ン（灰原哀）

Open The Door/Close The Door
↓
ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

17：45　**ノ-スリ-フ屋上探索！**

调查	左侧机器、战车
获得真实卡片	煤まみれの万年笔（少年探侦团）

Open The Door/Close The Door
↓
ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

18：00　**烧け残った真实**

获得真实卡片	黑濑の杀害现场?（灰原哀）

Close The Door
↓
ZAPPING → 服部平次

服部平次

17：30　**コ-ポレ-ションの暗**

真实卡片机会	社长への胁迫メ-ル（Other 岛崎可南子）
情报询问	小泽大介、女性社员

Close The Door
↓
ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

17：30　**现场に立ち戻れ！**

情报询问	岛崎可南子、柳下顺一郎
答案选择	遗体の正体
获得真实卡片	黑濑の死亡推定时刻（江户川コナン）
调查	上半身、腹部伤口、右手
获得真实卡片	绳の痕（江户川コナン）

Open The Door/Close The Door
↓
ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

17：30　**囚われの仇敌**

真实卡片机会	黑濑の死亡推定时刻（江户川コナン）
获得真实卡片	黑濑の伪者?（毛利兰）

Open The Door
↓

17：30　**鸟井の真意**

真实卡片机会	黑濑靖志はハツカ-（江户川コナン）
获得真实卡片	コ-ポレ-ションに潜む内通者（毛利兰）

Open The Door
↓

17：45　**大河内への听取**

情报询问	远山和叶、铃木园子、高木涉、大河内和雄
获得真实卡片	失踪直前の黑濑の行动、可南子と黑濑の关系（毛利兰）

Close The Door
↓
ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

17：30　**まずは下调べ**

答案选择	矢口隆
获得真实卡片	故障中の货物用エレベ-タ-（Other？？？？）

↓

17：30　**怪盗キッド、再始动**

答案选择	解放の花のテロリスト

↓

17：45　**花の里侧**

答案选择	オリ-ブ

Close The Door
↓
ZAPPING → 服部平次

服部平次

17：45　**内通者は谁だ?**

真实卡片机会	コ-ポレ-ションに潜む内通者（毛利兰）
获得真实卡片	クレ-ンの动く音（服部平次）

Open The Door
↓

18：00　**再び、スタジオへ**

获得真实卡片	谜のレ-ザ-光线（服部平次）

Close The Door
↓
ZAPPING → 江户川コナン



江户川コナン

17：30　真实に手を伸ばせ

答案选择	ワイヤ–痕の有无
获得真实卡片	ワイヤ–痕のある铁骨（江户川コナン）
画廊追加	“コナン、危机一发”

Close The Door
↓
ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

18：00　动机と杀意

获得真实卡片	矢口は解放の花（Other？？？？）

Close The Door
↓
ZAPPING → Other 黑い影

Other 黑い影

18：00　黑い影の陷阱

Open The Door
↓
ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

18：00　空飞ぶ遗体……?

Open The Door
↓
ZAPPING → 少年探侦团

少年探侦团

18：00　怪人の谜を追って

答案选择	给汤室

↓

18：15　怪人のすみか

获得真实卡片	货物用エレベ–タ–の动く音（少年探侦团）

↓

18：15　クリ–ニング

调查	上方橱柜
真实卡片机会	煤まみれの万年笔（少年探侦团）
组合	上方橱柜
获得真实卡片	可南子の万年笔（少年探侦团）

Close The Door
↓
ZAPPING → Other 赤峰良夫

Other 赤峰良夫

18：00　阿笠博士に电话！

获得真实卡片	クレ–ンでの投掷（Other 赤峰良夫）

↓
ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

18：00　王子样の告白?

获得真实卡片	黑濑杀害の容疑者（毛利兰）

Open The Door
↓

18：00　小泽の罪

Close The Door
↓
ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

18：00　络み合う缘

获得真实卡片	シンクタンクのデ–タ（江户川コナン）

↓

18：00　コ-ヒ-を饮みながら

↓

18：15　可南子の记忆

真实卡片机会	可南子の万年笔（少年探侦团）

↓
强制ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

16：45　恶魔の手

↓
ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

18：15　现场调查！

调查	机器左侧橡胶带、机器底座、机器中央、机器上方、机器下方镭射指示器、机器右侧砖块、机器右侧钢线
真实卡片机会	ワイヤ–痕のある铁骨（江户川コナン）
组合	机器右侧钢线

Open The Door/Close The Door
↓
ZAPPING → 毛利兰

毛利兰

18：30　仕挂けられたワナ

Open The Door/Close The Door
↓
ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

18：30　记忆の空白

↓
ZAPPING → Other 铃木园子

Other 铃木园子

18：30 兰を见送って

获得真实卡片	小泽のアリバイ（Other 铃木园子）
真实卡片机会	可南子と黑濑の关系（毛利兰）

↓

ZAPPING → 灰原哀

灰原哀

18：30 千代美に闻き入み！

答案选择	小泽から预かったデ-タについて

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 佐藤美和子

Other 佐藤美和子

18：30 毒花の宴

答案选择	杀人事件への关与

↓

强制ZAPPING → Other 目暮十三

Other 目暮十三

18：30 混乱の中で

画廊追加	"混乱に立ち向かえ"

Open The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

18：30 不思议な器械

答案选择	装置の上部、ゴムベルトの中央

Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

18：30 可南子を追え！

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

18：30 偿う方法は

Open The Door

↓

ZAPPING → 怪盗キッド

怪盗キッド

18：30 月下の奇术师

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

18：30 展望台での对决！

答案选择	ヒルズの施行ミス
真实卡片指证	可南子と黑濑の关系（毛利兰）
答案选择	真实を明らかにする事
真实卡片指证	失踪直前の黑濑の行动（毛利兰）
人物选择	岛崎可南子
真实卡片指证	小泽のアリバイ（Other 铃木园子）
真实卡片指证	屋上のクレ-ン（灰原哀）
真实卡片指证	クレ-ンでの投掷（Other 赤峰良夫）
答案选择	夜であり、人通りが少なかつた
人物选择	后藤晓江
获得真实卡片	免震构造に爆弹（Other 岛崎可南子）

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 佐藤美和子

Other 佐藤美和子

18：30 佐藤と探侦团

Open The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

18：45 ノ-スリ-フ崩落

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

18：45 岚のはじまり

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

18：45 目が覚めると……

获得真实卡片	キッドによる目击证言（Other？？？？）

Close The Door

↓

ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

18：45 残された道は……



名侦探柯南 木偶交响曲



画廊追加	“主役は迟れてやつてくる”
真实卡片指证	ノ-スリ-フからの写真（灰原哀）
疑点选择	下层展望台的中央下方
真实卡片指证	屋上のクレ-ン（灰原哀）
答案选择	可南子が屋上から脱出
答案选择	遗体をタワ-に飞ばす
真实卡片指证	ワイヤ-とリング状の金具（江户川コナン）
轮盘字谜	かいじん
答案选择	一定のタイミングで发见させる为
答案选择	テロ进行のコントロ-ル
轮盘字谜	しんじつか-ど
人物选择	岛崎可南子手上的手机
答案选择	气流が不安定
答案选择	黑濑が屋上にいた
真实卡片指证	失踪直前の黑濑の行动（毛利兰）
真实卡片指证	黑濑靖志はハツカ-（江户川コナン）
轮盘字谜	えれべ-た-
真实卡片指证	キツドによる目击证言（Other？？？？）

Open The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

19：00　ラストステ-ジ

画廊追加	“クラリツサの谋”、“囚われた兰”

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 服部平次

服部平次

19：00　空を飞ぶ怪人

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

19：00　对决！！

答案选择	可南子を探侦事务所に向かわせた

侦探时间	
平和	×
友情	×
复誓	○
血液型	×
左利き	○
ノ-スリ-フ	×
サウスリ-フ	×
イ-ストリ-フ	○
解放の花に共感	×
富裕层の金	×
绀碧の大洋	×
シンクタンクのデ-タ	○
警察に扉を开けさせたかつた	○
青	×
赤	○
白	×
黑	×
青	○
赤	×
青	×
黑	○

↓

强制ZAPPING → Other 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

19：15　私にできること

行动选择	クラリツサの口癖

↓

强制ZAPPING → 江户川コナン

江户川コナン

19：00　对决！！

侦探时间	
白	○

种子卡片机会	使用种子卡片9
画廊追加	“结んだキズナで立ち向かえ”、“反击ののろし”、“人形使いの最后”、“エンディングム-ビ-”

↓

19：30　夜空を见上げて

↓

19：30　月光に踊るのは

答案选择	窗
画廊追加	“ラストチエイス”

↓

19：45　真实の爱

画廊追加	“新一の祈り”、“真实の爱”

玩后感

作为一款推理游戏，在谜题设计上虽说经得起逻辑推敲，但是仍然保留了“《柯南》系列”的通病：从答案反推过程，解谜的过程中对其他可能性的探讨不够详细，导致导出结果的感觉比较暴力。新加入的时间图系统虽然有新意，但在拖动时间轴时有些缓慢，操作感有些不爽。第二章的某些细节部分有看大片的感觉，例如用滑板从一栋楼顶跳到另一栋楼顶，完全不是小学生能做出来的事吧！虽然对解谜毫无影响。最后得说作为FANS向动漫作品，没有全程语音，不得不让人怀疑厂商的诚意：至少在解谜部分也要有语音才像话吧！

文 格兰霍特团长 编 阿鲁 美编 咕噜

攻略透解

光环PS3视频收录



RPG	角色扮演	PSP
七龙战记2020-Ⅱ		
セブンスドラゴン2020-Ⅱ		
SEGA	日版	2013年4月18日
1人	6279日元	无对应周边

系列第二部作品。在前作中，玩家控制第13小队，从占领了东京的七条强大龙神手中夺回和平，而本作的故事背景设定在其一年后，七条龙神卷土重来，保卫地球的战斗再次打响！

系统详解

基本操作一览	
键位	作用
方向键 / 滑杆	角色移动
○	确定
×	开启 / 关闭地图
△	开启系统菜单
□	开始支援技能菜单
L	系统菜单界面下进入 PARTY 选项 / 切换页面
R	自动战斗状态（只会使用通常攻击，按 × 键取消）/ 切换页面
SELECT	在系统菜单界面下进入系统设定界面

基本菜单一览	
ITEM	使用道具
EQUIP	更换角色的装备
CUSTOM	习得 / 升级技能
STATUS	查看角色的状态
QUEST	查看任务完成情况



职业技能与支援技能

游戏中不同的职业可以习得不同的职业技能（スキル），职业技能通过消耗SP点来学习，不同的技能消耗所需的SP、技能等级上限都不一样，战斗胜利或完成任务都可以获得SP点。职业技能一开始只可以学习一部分，其他需要完成特定开发案后才会出现。除了职业技能外，本作还有一种支援技能（サポ－トスキル），和职业技能不同的是，支援技能为全队伍通用，需要完成特定的剧情或任务后才能获得。支援技能有使用次数的限制（按□键开启支援技能菜单使用），用完后必须在房间内休息才能回复，下面列出所有支援技能的效果以及习得方法。



支援技能名称	使用次数	效果	习得条件
イグジット	1	立即离开迷宫	完成主线任务“急病の仲间に物资を！”
应急手当・小	9	我方单体 LIFE 回复 50	打倒序章的ウルヴァリン后
应急手当・中	9	我方单体 LIFE 回复 100	完成大浴场 Lv1 改修案
应急手当・大	9	我方单体 LIFE 回复 150	完成大食堂改修案
苏生テクニック Lv1	3	我方单体以 LIFE30 的状态复活	完成主线任务“新人试验の讲师を赖む！”
苏生テクニック Lv2	3	我方单体以 LIFE100 的状态复活	完成ラウンジ Lv2 改修案（获得后会自动代替苏生テクニック Lv1）
ごゆるりと…	1	我方全员 LIFE 和 MANA 各回复 50%	完成大浴场 Lv2 改修案
キラ－ズアトラクト	∞	立刻遇敌	第四章与灼热砂房 / 大砂漠区域入口附近的 NPC スズキ队员对话后习得
ステルス Lv1	3	一定距离内遇敌率下降	完成“居住区 A”改修案
ステルス Lv2	3	一定距离内不会遇敌	完成“居住区 B”改修案（获得后会自动代替ステルス Lv1）
ステルス Lv3	5	一定距离内不会遇敌	完成“居住区 D”改修案（获得后会自动代替ステルス Lv2）
EXP ボ－ナス	1	下一场战斗获得的经验值 1.3 倍	完成“居住区 C”改修案
SP ボ－ナス	1	下一场战斗获得的 SP 点 1.3 倍	完成支线任务“ムラクモ 13 班への质疑应答”

职业评析



与前作相比，本作增加了全新的职业偶像（アイドル），每个职业在技能、能力成长方向上有非常明显的区别，下面来细说这些职业的作战倾向和技能特点。

注：当完成了“タ－ミナル机能强化案”后，在自己的房间可以随意更换我方角色的外形、颜色等。另外，30 级以上的角色还可以进行转职，转职后等级会降 10 级，然后重新选择职业，并返还转职角色已使用的一部分 SP。

武士（サムライ）

拥有全职业中最高的主动输出能力，和毁灭者一样属于强力的物理型职业。基础能力方面，LIFE 低于毁灭者但 MANA 成长更高，攻防没有毁灭者优秀但速度上占优。武士的技能分为拔刀状态和居合状态两种，拔刀状态下多以大威力的物理攻击技能为主，居合则以回复、追击和控制见长，且部分攻击属于魔法伤害。两种状态需要在战斗中通过使用特定的技能来切换（战斗开始默认为拔刀状态，想要以居合状态开始战斗，必须完成“居住区 D”修改案后，在该区的ガ－ルスカウト处以 10000Az 的价格购入“居合の心得”，装备后就会以居合状态开始战斗）。除此之外，武士还拥有部分自我回复和辅助技能，在战斗中的生存能力以及独自作战能力较高。由于两种状态同时培养起来比较困难，建议以拔刀为主居合为辅来逐步习得技能，这样可以在战斗中发挥武士最大的输出能力。总体来看武士算是能力比较平衡，上手难度低、生存能力强的优秀职业，没有太明显的弱点，是玩家初期的不二选择。武士的两个 EX 奥义分别针对单体和全体，可以轻松应对群战和 BOSS 战，使用得当和毁灭者一样在战斗中具有一发逆转的效果。

武士全技能一览

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级效果
LIFEボーナス	5	最大LIFE提升	初期	最大LIFE提升倍率增加
MANAボーナス	5	最大MANA提升	完成スキル开发案Lv1	最大MANA提升倍率增加
旋风巻き	5	拔刀技，对敌全体随机攻击3次	初期	随等级提升增加攻击次数，最大为7次
金翅鸟王旋风	5	拔刀技，对敌全体大伤害+高速发动效果	完成スキル开发案Lv4	攻击力小幅上升
飞天斩り	5	拔刀技，对敌单体中伤害+空中敌人有效+高命中率	初期	攻击力上升+消耗MANA下降
屑待ちの型	5	拔刀技，对敌单体的强力斩击+攻击必中效果	完成スキル开发案Lv1	攻击力小幅上升
カ门オロシ	5	拔刀技，对敌单体大伤害+出血效果	完成スキル开发案Lv2	攻击力大幅上升+出血效果强化
トンボ斩り	5	拔刀技，对敌单体中伤害+空中敌人有效	完成スキル开发案Lv1	攻击力大幅上升
影无し	5	拔刀技，对敌单体中伤害+必定先行动+眩晕效果	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升+眩晕效果强化
八双大蛇突き	5	拔刀技，对敌单体8段连击的大伤害攻击（实际伤害就1次）	完成スキル开发案Lv4	攻击力大幅上升
收刀の纺ぎ	5	拔刀技，对敌单体造成伤害后进入居合状态	完成スキル开发案Lv1	攻击力小幅上升
收刀の纺ぎ 转	5	拔刀技，对敌单体造成伤害后进入居合状态+异常状态恢复	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升
崩し拂い	5	居合技，对敌单体大伤害+必定降低敌人的异常状态耐性	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升+异常状态耐性下降效果强化
モミジ讨ち	5	居合技，对敌单体炎属性中等伤害+火伤效果	完成スキル开发案Lv1	攻击力大幅上升+火伤效果强化
フブキ讨ち	5	居合技，对敌单体冰属性中等伤害+冻伤效果	完成スキル开发案Lv1	攻击力大幅上升+冻伤效果强化
不动居	5	居合技，下次攻击必定增加2倍以上的异常状态附加率	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升+异常状态附加率增加
风林重ね	5	居合技，配合超能力者的属性魔法攻击进行追击	完成スキル开发案Lv2	攻击力大幅上升
十六手诘め	5	居合技，对敌单体超大伤害+攻击必中效果	完成スキル开发案Lv4	攻击力小幅上升
拔刀の纺ぎ	5	居合技，对敌单体造成伤害后进入拔刀状态	完成スキル开发案Lv1	攻击力小幅上升
拔刀の纺ぎ 转	5	居合技，对敌全体中等伤害后进入拔刀状态	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升
修罗の贯付け	5	战斗开始时，攻击敌方全体（自动技能）	完成スキル开发案Lv2	攻击力大幅上升
刃下のリアクト	5	4回合内，受到大伤害时可进入额外行动回合	完成スキル开发案Lv2	触发所需的伤害量比例下降+持续回合时间延长，3级时延长至5回合
练气手当	10	自身LIFE回复+必定先行动	初期	回复量增加，Lv4时增加全异常状态恢复效果
赤火の呼气	5	使用后10回合内，随回合经过攻击力逐步上升	完成スキル开发案Lv1	随回合经过攻击力的上升量增加
黑钢の吸气	5	使用后10回合内，随回合经过防御力逐步上升	完成スキル开发案Lv1	随回合经过防御力的上升量增加
愤怒の刃	5	我方有角色死亡时，回合结束时反击（自动技能）	完成スキル开发案Lv1	攻击力小幅上升
丹田法の训	5	6回合内，我方全体的最大LIFE上升	完成スキル开发案Lv4	最大LIFE提升量增加+持续回合时间延长，3级时延长至7回合
乱れ散々樱	1	EX专用奥义，对敌单体超大伤害	完成スキル开发案Lv3	–
天地断ち	1	EX专用秘奥义，对敌全体大伤害+出血效果	参见秘奥义篇	–

毁灭者（デストロイヤ-）

拥有全职业中最高的LIFE以及最低的MANA，基础物理攻防能力为全职业中最高，队伍中典型的前锋角色。毁灭者的技能多以高伤害型为主，但高伤害技能被该职业所特有的D深度值所限制，攻击敌人或使用特定的技能都可以给敌人附加D深度，D深度最高为3段，深度越高可以对敌人使用的高威力技能越多。除此之外，该职业还具有特殊的反击型技能，能够针对敌人不同的攻击方式给予反击。实际作战中，毁灭者的伤害输出往往是在反击中造成的，吸引火力的同时既保证了同伴的安全，又能给予敌人重创，特别在强力的龙系敌人战中更为明显，配合其他职业的辅助技能效果更为突出。毁灭者的缺点在于速度较低，命中也不高，还很容易被异常状态所限制，虽然防御高但吸引火力后被围攻LIFE损失也会很严重，需要同伴辅助并靠装备来弥补。毁灭者的EX奥义都是一击对敌造成超大伤害，配合辅助技能，使用得当具有一发逆转的效果。

毁灭者全技能一览

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级效果
LIFE ボ－ナス	5	最大 LIFE 提升	初期	最大 LIFE 提升倍率增加
MANA ボ－ナス	5	最大 MANA 提升	完成スキル开发案 Lv1	最大 MANA 提升倍率增加
ジャブ	5	对敌单体小伤害＋必定附加 1 段 D 深度	初期	攻击力小幅上升
钓瓶マツハ	5	对敌单体中伤害＋必定附加 2 段 D 深度	完成スキル开发案 Lv2	攻击力小幅上升
ダブルフック	5	对 D 深度为 2 的敌方单体造成伤害＋攻击力下降效果	完成スキル开发案 Lv1	攻击力大幅上升＋攻击力下降效果强化
正拳突き	5	对 D 深度为 1 的敌方单体大伤害	初期	攻击力小幅上升
崩伏连脚	5	对 D 深度为 1 的敌方单体造成伤害＋异常状态命中率增加效果	完成スキル开发案 Lv2	攻击力大幅上升＋异常状态命中率增加量上升
ランドクラッシャ－	10	根据敌方单体的 D 深度给予相应的伤害，被攻击者的 D 深度消失	初期	攻击力小幅上升
スピネイジブロウ	5	对 D 深度为 2 的敌方单体造成伤害＋防御力下降效果	完成スキル开发案 Lv1	攻击力大幅上升＋防御力下降效果强化
介错クリンチ	5	对 D 深度为 2 的、异常状态下的敌方单体大伤害	完成スキル开发案 Lv1	攻击力小幅上升
クインテッタ	5	对 D 深度为 3 的敌方单体特大伤害	完成スキル开发案 Lv4	攻击力大幅上升
ドリルクロウラ－	5	对 D 深度为 3 的敌方单体特大伤害+LIFE 回复效果	完成スキル开发案 Lv4	攻击力小幅上升 +LIFE 回复量增加
ハンマ－ヘッド	5	对 D 深度为 2 的敌方单体造成伤害＋行动不能效果	完成スキル开发案 Lv4	攻击力大幅上升＋行动不能效果强化
迎击スタンス	10	对任何攻击立刻进行反击（无论物理还是魔法攻击，无论是否被命中）	初期	攻击力小幅上升＋受到攻击的几率增加
オトシ前上等！	5	受到任何攻击后，回合结束时一定概率给予反击（自动技能）	完成スキル开发案 Lv2	攻击力大幅上升
牙折る也	5	令牙系攻击无效化并进行反击（敌人用牙攻击玩家），无效化失败的情况下伤害减轻	完成スキル开发案 Lv1	攻击力大幅上升＋无效化失败的情况下伤害减轻率增加
爪砕く也	5	令爪系攻击无效化并进行反击（敌人用爪子攻击玩家），无效化失败的情况下伤害减轻	完成スキル开发案 Lv1	攻击力大幅上升＋无效化失败的情况下伤害减轻率增加
吹裂く也	5	令吐息系攻击无效化并进行反击（龙系敌人的吐息），无效化失败的情况下伤害减轻	完成スキル开发案 Lv1	攻击力大幅上升＋无效化失败的情况下伤害减轻率增加
凶转ず也	5	令异常状态攻击一定概率无效化并进行反击	完成スキル开发案 Lv2	攻击力大幅上升＋异常状态无效率增加
怒りの重爆	5	对敌方单体造成伤害，使用者的 LIFE 越低伤害越大	完成スキル开发案 Lv4	攻击力大幅上升
デストロイリアクト	5	4 回合内如果成功给敌人附加 D 深度的情况下低概率进入额外行动回合	完成スキル开发案 Lv2	进入额外行动回合的概率增加＋持续回合时间延长，最高为 5 回合
デストロイチャ－ジ	5	任何攻击 100% 附加 D 深度（永久效果）+4 回合内攻击力上升	初期	攻击力小幅上升＋持续回合时间延长，最高为 6 回合
先制デストロイ	5	战斗开始时对敌方全体攻击（自动技能）＋必定附加 1 段 D 深度	完成スキル开发案 Lv2	攻击力小幅上升
濒死のド根性	5	受到致死攻击时自动复活一次	完成スキル开发案 Lv2	复活时的 LIFE 增加，3 级时增加必定先行动效果
バリングシ－ルド	5	使用回合期间我方全体受到的物理伤害减轻	完成スキル开发案 Lv1	伤害减轻率增加＋消耗 MANA 增加
スカイハイメテオ	1	EX 专用奥义，对敌方全体超大伤害＋必定附加 3 段 D 深度效果	完成スキル开发案 Lv3	－
最终承认 S バンカ－	1	EX 专用秘奥义，对敌方单体超大伤害＋必定附加 3 段 D 深度效果	参见秘奥义篇	－

欺诈师（トリックスタ-）

欺诈师最大的特点是拥有全职业中最快的速度、最高的回避率和会心一击率，也是全职业中惟一一个可以使用两种武器的职业。基础能力在所有职业中算中等水平，成长以及技能倾向于物理方面。欺诈师可以使用的两种武器分别是小刀和枪，小刀的技能多以异常状态控制、辅助为主，枪的技能多以多次伤害＋对空特效为主，玩家可以根据自身的喜好来进行培养。欺诈师拥有会心一击后额外增加行动的能力，加上自己不俗的会心一击率以及技能加成，实战中连续行动的概率非常高，这也是欺诈师的核心玩法。该职业最大的弱点在于攻击力不太出众，即使利用多次行动的技能，伤害输出也无法成大气，且防御力较为薄弱，必须要同伴辅助。另外，两种武器技能培养起来所需的 SP 点较多，初期很难取舍，建议想要使用欺诈师的玩家，优先培养一种武器的技能，先让其成长起来以控制 SP 点的消耗。欺诈师的两个 EX 奥义都是以大伤害＋附加多种异常状态为主（奥义和秘奥义释放的异常状态倾向不太一样，奥义很容易附带毒、火伤和麻痹；而秘奥义则多以毒、诅咒、冻伤和出血等为主），可惜本作中绝大部分 BOSS 不吃强力的异常状态，在 BOSS 战中效果大打折扣。最后需要提醒玩家的是，欺诈师的技能**サクリファイス**使用后角色会直接消失，整轮游戏中不会再出现（相当于自爆死亡），使用时一定要三思而后行，避免辛辛苦苦培养的角色瞬间报废。

欺诈师全技能一览

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级追加效果
LIFE ボ－ナス	5	最大 LIFE 提升	初期	最大 LIFE 提升倍率增加
MANA ボ－ナス	5	最大 MANA 提升	完成スキル开发案 Lv1	最大 MANA 提升倍率增加
タランテラ	10	小刀专用技，对敌单体造成伤害＋麻痹效果	完成スキル开发案 Lv1	攻击力小幅上升＋麻痹效果强化＋会心一击率增加＋消耗 MANA 增加
スコルピオ	10	小刀专用技，对敌单体造成伤害＋毒效果	初期	攻击力小幅上升＋毒效果强化＋会心一击率增加＋消耗 MANA 增加
クラ－ケン	5	小刀专用技，对敌单体造成伤害＋盲目效果	完成スキル开发案 Lv1	攻击力大幅上升＋盲目效果强化
ヴァンパイア	5	小刀专用技，对敌单体小伤害＋自身 LIFE 回复（对手出血时回复量会增加）	完成スキル开发案 Lv1	攻击力小幅上升＋会心一击率增加 +LIFE 回复量增加
フルム－ンヴァンプ	5	小刀专用技，对敌单体中伤害＋会心一击率增加＋我方全体 LIFE 回复（对手出血时回复量会增加）	完成スキル开发案 Lv4	攻击力小幅上升＋会心一击率增加 +LIFE 回复量增加
ベノムアンプリフ	5	小刀专用技，对敌单体小伤害＋毒效果加强＋持续回合时间延长	完成スキル开发案 Lv2	攻击力小幅上升＋会心一击率增加
ベノムフェティシュ	5	小刀专用技，回合结束时，对敌单体伤害（自动技能）＋毒效果	完成スキル开发案 Lv2	攻击力小幅上升＋毒效果强化
ペインイ－タ－	5	小刀专用技，对敌单体攻击，根据敌人所持有的异常状态数量增加伤害量，异常状态数量越多伤害量增加越大，攻击后异常状态消失	完成スキル开发案 Lv4	消耗异常状态后的伤害增加量上升
マインスロア－	5	枪专用技，发射 3 回合后会爆炸的子弹＋攻击伤害增加＋空属性	完成スキル开发案 Lv1	攻击力小幅上升＋爆炸伤害上升
TNT スロア－	5	枪专用技，发射 3 回合后会大爆炸的子弹＋攻击伤害增加＋空属性	完成スキル开发案 Lv2	攻击力小幅上升＋爆炸伤害上升
ラッシュショット	5	枪专用技，对敌单体 4 次攻击＋空中敌人有效＋会心一击率增加	完成スキル开发案 Lv4	攻击次数增加，最高为 8 次
エイミングショット	10	枪专用技，对敌单体大伤害＋空中敌人有效	初期	攻击力小幅上升＋攻击必中＋增加盲目状态
エア・アサルト	5	枪专用技，对敌全体攻击＋空中敌人有效	完成スキル开发案 Lv2	攻击力小幅上升
ニ－ブレイク	5	枪专用技，对敌单体造成伤害＋高概率眩晕＋必定先行动＋空中敌人有效	完成スキル开发案 Lv1	攻击力小幅上升＋眩晕效果强化
ジャンプショット	5	枪专用技，发射对敌单体从下回合开始，持续 2 回合进行自动追击的子弹（每个回合开始前自动追击目标）＋空属性	完成スキル开发案 Lv2	攻击力大幅上升＋自动追击持续回合时间延长，最高为 4 回合
ゼロレンジショット	5	枪专用技，进入额外行动回合时才能使用，对敌单体的强力攻击＋空属性	完成スキル开发案 Lv4	攻击力小幅上升

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级追加效果
ハイディング	5	枪专用技，5回合内自身受到的狙击率下降＋通常攻击会心一击率上升50%+回避率上升效果	完成スキル开发案Lv1	受狙击率下降效果强化＋会心一击率增加（最高99%）＋回避率增加效果强化
ブッシュトラップ	5	枪专用技，ハイディング状态下的敌人攻击我方时进行反击＋低概率附加行动不能效果＋空属性	完成スキル开发案Lv1	攻击力大幅上升＋行动不能概率增加
チ－タ－マン	1	枪专用技，下回合我方全员必定先行动（自动技能）	完成スキル开发案Lv2	–
アサシンズリアクト	1	6回合内攻击出现会心一击时可进入额外行动回合	完成スキル开发案Lv2	–
アサシンアイズ	5	小刀专用技，5回合内自身攻击力上升＋通常攻击会心一击率上升50%效果	完成スキル开发案Lv1	持续回合时间延长，最高为7回合＋会心一击增加效果强化
エスケイプスタンス	1	高概率逃走＋必定先行动效果	完成スキル开发案Lv1	–
サプライズハント	5	低概率战斗开始时先制攻击（自动技能）	完成スキル开发案Lv2	先制攻击概率上升，3级时追加敌方先制攻击无效化效果
トリックハンド	5	5回合内我方全员使用的回复道具效果强化	完成スキル开发案Lv1	持续回合时间延长，最高为7回合＋回复效果强化
サクリファイス	1	对敌全体大伤害＋使用者消失（完全消失，战斗结束后也无法归队）	完成スキル开发案Lv4	–
狂咲きバッドヘヴン	1	EX专用奥义，对敌单体大伤害＋随机附加复数异常状态效果	完成スキル开发案Lv3	–
磔刑ディアボリカ	1	EX专用秘奥义，对敌单体大伤害＋随机附加复数异常状态效果	参见秘奥义篇	–

超能力者（サイキック）

拥有全职业中最高的MANA以及最低的LIFE，魔法攻防高但物理攻防极低，技能以回复型魔法和属性攻击魔法为主，回复技能在全职业中是最强的。无论超能力者的攻击魔法还是回复魔法，低等级的效果都很差，需要靠升级来提升效果，例如回复技能就要7级以上效果才明显。但提升技能等级所需的SP点数很多，想出师必须尽早培养，除此之外该职业还有少量的防御技能以及辅助技能，配合主力输出职业能够进一步发挥战斗力。实战中，由于该职业是惟一一个能使用大回复的职业，在队伍中主要担当回复和辅助的任务，学习技能时可优先往这方面考虑，例如全体回复技能“キュア”或辅助技能“ヒ－トボディ”。超能力者的攻击魔法必须针对敌人的弱点属性才能发挥最佳效果，可以等后期技能等级提升后再找机会使用。该职业的两个EX奥义一个攻击一个回复，效果都不俗，可以根据作战时的具体情况来选择使用。

超能力者全技能一览

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级效果
LIFEボ－ナス	5	最大LIFE提升	初期	最大LIFE提升倍率增加
MANAボ－ナス	5	最大MANA提升	完成スキル开发案Lv1	最大MANA提升倍率增加
フレイム	5	对敌单体的炎属性魔法伤害	初期	攻击力小幅上升，3级时追加全体效果＋全体攻击时伤害增加＋消耗MANA增加
イフリ－トベ－ン	5	对敌的炎属性魔法大伤害，可选择单体或全体	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升＋全体攻击时伤害增加＋消耗MANA增加
ヒ－トボディ	5	给我方单体释放一个5回合内会对直接攻击进行炎属性魔法反击的盾＋火伤效果＋必定先行动	完成スキル开发案Lv1	反击伤害增加＋火伤效果强化＋持续回合时间延长，最高为7回合
フリ－ズ	5	对敌单体的冰属性魔法伤害	初期	攻击力小幅上升+3级时追加全体效果，全体攻击时伤害增加＋消耗MANA增加
アイシクルエデン	5	对敌的冰属性魔法大伤害，可选择单体或全体	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升＋全体攻击时伤害增加＋消耗MANA增加

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级效果
ゼロ℃ボディ	5	给我方单体释放一个5回合内会对直接攻击进行冰属性魔法反击的盾+冻伤效果+必定先行动	完成スキル开发案Lv2	反击伤害增加+冻伤效果强化+持续回合时间延长，最高为7回合
エレキ	5	对敌的雷属性魔法伤害，可选择对单体或全体	完成スキル开发案Lv1	攻击力小幅上升+全体攻击时伤害增加+消耗MANA增加
ボルトアヴェンジ	5	对敌的雷属性魔法大伤害，可选择对单体或全体	完成スキル开发案Lv4	攻击力小幅上升+全体攻击时伤害增加+消耗MANA增加
エアスピアー	5	对敌单体的空属性魔法伤害+空中敌人有效	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升，3级时追加全体效果+全体攻击时伤害增加
ヴォルテックス	5	对敌的空属性魔法大伤害，可选择对单体或全体+空中敌人有效	完成スキル开发案Lv4	攻击力小幅上升+全体攻击时伤害增加
エナジーピラー	5	对敌单体的魔法伤害	初期	攻击力小幅上升+消耗MANA增加
マイクロバースト	5	对敌单体的魔法伤害+出血效果	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升+出血效果强化+消耗MANA增加
フロストバーン	5	对敌单体的无属性魔法伤害+火伤、冻伤、麻痹效果	完成スキル开发案Lv4	攻击力小幅上升+火伤、冻伤、麻痹效果强化
半径50mの支配者	5	回合结束时，一定概率对敌单体的魔法伤害（自动技能）	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升
キュア	10	我方单体LIFE回复	初期	回复量增加，4级时追加全体回复效果+消耗MANA增加
リカヴァ	5	恢复我方单体麻痹、火伤、毒、盲目状态	完成スキル开发案Lv1	2级时为全异常状态恢复，3级时必定先行动，4级时消耗MANA下降，5级时追加为全体范围
リザレクション	5	我方单体复活	完成スキル开发案Lv1	复活时的LIFE量增加
プレリザレクション	1	我方单体战斗不能时自动以LIFE10的状态复活一次	完成スキル开发案Lv2	–
デコイミラー	5	制作一个盾替自己抵挡任何伤害	初期	盾的耐久度增加
マナフローター	1	使用回合期间，我方全体的MANA消耗为0+必定先行动	完成スキル开发案Lv1	–
コンセントレート	5	下次攻击的魔法伤害为2倍以上	完成スキル开发案Lv4	伤害增加倍率小幅上升+消耗MANA增加
デッドマンズリアクト	5	5回合内，我方有角色战斗不能时可进入额外行动回合	完成スキル开发案Lv2	持续回合时间延长，最高为7回合
魔力の湧水	5	回合结束时，一定概率自身MANA回复（自动技能）	完成スキル开发案Lv2	MANA回复量增加
オートリカヴァ	5	我方角色进入异常状态时，一定概率立刻恢复（自动技能）	完成スキル开发案Lv4	–
黒のインヴェイジョン	1	EX专用奥义，对敌单体魔法大伤害+全能力下降	完成スキル开发案Lv3	–
キセキの代行者	1	EX专用秘奥义，我方全体复活+LIFE全回复+全异常状态恢复	参见秘奥义篇	–

骇客（ハッカー）

骇客是全职业中最强的辅助职业，自身能力在所有职业中算中规中矩，技能以强化我方和弱化、控制敌方为主。骇客和前作一样有专用的ハッキング状态，一旦成功让敌人进入ハッキング状态的话，可以在数回合内对其进行控制，进行例如攻击同伴，全能力下降等操作，和异常状态不同之处在于即使是BOSS也无法免疫该状态，配合骇客的能力上升系辅助魔法，作战效果事半功倍。实战中建议优先学习强化型技能，例如攻击、防御上升等，初期便可学习且效果显著。相比较前作，骇客还专门增加了配合新职业偶像的技能，能让偶像的技能效果得到更大的发挥。骇客的缺点在于没有直接作战能力，和偶像一样完全依靠队友来作战，且辅助技能中的回复技能效果不理想。骇客的两个EX技中，第一个和前作一样为一回合内无敌，但由于持续效果时间太短所以回报很小；新增的秘奥义威力不俗，在BOSS战中能起到一定的输出和控制作用。



骇客全技能一览

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级效果
LIFE ボ－ナス	5	最大 LIFE 提升	初期	最大 LIFE 提升倍率增加
MANA ボ－ナス	5	最大 MANA 提升	完成スキル开发案 Lv1	最大 MANA 提升倍率增加
アタックゲイン	10	4 回合内我方全员物理攻击力上升＋必定先行动	完成スキル开发案 Lv1	物理攻击力上升量增加
ディフエンスゲイン	10	4 回合内我方全员物理防御力上升＋必定先行动	初期	物理防御力上升量增加，10 级时追加魔法防御上升效果
リジエネレ－タ－	5	4 回合内我方全员 LIFE 徐徐回复	初期	回复量增加＋持续回合时间延长，最高为 6 回合
119 ナノマシン	5	使用的该回合内必定最后行动，战斗不能的角色回合结束时以最大 LIFE 状态复活	完成スキル开发案 Lv1	消耗 MANA 下降
B デ－タイレイザ－	5	4 回合内，我方全员异常状态提前 2 回合自动恢复	完成スキル开发案 Lv1	效果持续时间延长＋异常状态提前自动恢复回合数增加，最高提前 4 回合自动恢复
ファイアブレイク	5	5 回合内我方全体受到炎属性攻击的伤害减少 30%+ 必定先行动	完成スキル开发案 Lv2	炎属性伤害减少率增加，最高为 50%+ 持续回合时间延长，最高为 7 回合
アイスブレイク	5	5 回合内我方全体受到冰属性攻击的伤害减少 30%+ 必定先行动	完成スキル开发案 Lv2	冰属性伤害减少率增加，最高为 50%+ 持续回合时间延长，最高为 7 回合
A スキルコ－ラ－	5	5 回合内，我方全体自动技能的发动率上升	完成スキル开发案 Lv2	发动上升率增加＋持续回合时间延长，最高为 9 回合
ハッキングワン	5	对敌单体的ハッキング状态攻击	完成スキル开发案 Lv1	命中率增加
ハッキングゼム	1	对敌全体的ハッキング状态攻击（命中率低）＋必定先行动	完成スキル开发案 Lv2	–
マッドストライフ	5	使用回合期间，处于ハッキング状态的敌人会攻击自己的同伴	完成スキル开发案 Lv1	攻击同伴时的攻击力上升
スケイプゴ－ト	5	对ハッキング状态的敌人造成伤害＋我方全员 MANA 回复	完成スキル开发案 Lv2	攻击力小幅上升 +MANA 回复量强化
ロストパワ－	5	攻击ハッキング状态的敌人 +3 回合内攻击、防御下降	完成スキル开发案 Lv1	攻击力大幅上升＋攻击、防御下降效果强化＋效果持续时间延长，最高为 4 回合
バッドインバリッド	5	3 回合内敌方全体的异常状态耐性下降，如果敌人处于ハッキング状态的话下降效果上升	完成スキル开发案 Lv4	异常状态耐性下降效果强化＋持续回合时间延长，最高为 4 回合
スリ－プオ－ル	5	敌全体睡眠攻击，效果持续 2 回合，处于ハッキング状态的敌人必中	完成スキル开发案 Lv4	睡眠效果强化
カ－スオ－ル	5	对敌全体的诅咒状态攻击＋效果持续 4 回合，处于ハッキング状态的敌人必中	完成スキル开发案 Lv1	诅咒效果强化＋持续回合时间延长，最高为 4 回合
ハッキングリアクト	1	6 回合内成功让敌人进入ハッキング状态的话可进入额外行动回合	完成スキル开发案 Lv2	–
リアクタ－チア－	5	成功进入额外行动回合时我方 LIFE 和 MANA 回复（自动技能）	完成スキル开发案 Lv4	回复量增加
クイックハック	5	战斗开始时，对敌单体高命中效果的ハッキング状态攻击（自动技能）	完成スキル开发案 Lv2	ハッキング命中概率增加
サバゲ－ナレッジ	5	回合结束时，一定概率我方全体 LIFE 回复（自动技能）	完成スキル开发案 Lv1	LIFE 回复量增加
ファイア：TROY	5	对敌单体释放一个炎属性的陷阱，受到炎属性攻击后会引发爆炸造成伤害（该爆炸伤害可无视一些特殊敌人的固定伤害效果，例如给予大量 SP 的特殊敌人）＋火伤效果	完成スキル开发案 Lv1	爆炸攻击力上升＋火伤效果强化

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级效果
アイス：TROY	5	对敌单体释放一个冰属性的陷阱，受到冰属性攻击后会引发爆炸造成伤害＋冻伤效果	完成スキル开发案Lv1	爆炸攻击力上升＋冻伤效果强化
キュア：TROY	5	我方全员回复效果上升＋必定先行动	完成スキル开发案Lv4	回复效果增加
エンチャントファイア	1	战斗时我方的通常攻击附带炎属性＋技能发动时冻伤状态恢复	完成スキル开发案Lv1	–
エンチャントアイス	1	战斗时我方的通常攻击附带冰属性＋技能发动时火伤状态恢复	完成スキル开发案Lv1	–
ラッキ－ゲイン	1	偶像的技能回避率上升＋偶像的命令类技能效果上升	完成スキル开发案Lv2	–
禁断の秘技	1	EX专用奥义，使用回合内我方全体进入无敌状态	完成スキル开发案Lv3	–
天罚ジャック2021	1	EX专用秘奥义，对敌全体攻击＋高概率ハッキング状态	参见秘奥义篇	–

偶像（アイドル）

本作新增加的职业，基础能力里LIFE成长一般但MANA成长不俗，可以和超能力者媲美，其他能力则中规中矩。偶像最大的特点在于技能大部分都是指挥同伴进行攻击或辅助的，两名同伴都存活的情况下伤害输出有可能是最高的，没有同伴时基本就是废人了。偶像的技能还受到独特的活跃度系统（フィ－バ－）所限制，活跃度越高可以使用的技能越多且效果越强。使用特定的技能可提升活跃度，最高为4级，第4级活跃度需要在使用特定技能时才有一定概率进入（EX技除外），如果进入4级活跃度状态的话，固定4回合内全能力极大幅度提升并附带多种有利状态，是偶像进行反击的大好时机。总体来说这是一个比较特别的职业，想要在战斗中发挥作用，需要一定回合数来提升活跃度，如果没有强力队友的支持，偶像也很难发挥作用，因此想要培养偶像就必须搭配强力输出能力的职业。偶像的两个EX奥义中，一个是让自身直接进入最高活跃度状态，另一个则是引发同伴的隐藏系强化技能，两者在实战中的作用都很有限。

偶像全技能一览

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级效果
LIFEボ－ナス	5	最大LIFE提升	初期	最大LIFE提升倍率增加
MANAボ－ナス	5	最大MANA提升	完成スキル开发案Lv1	最大MANA提升倍率增加
モスキ－トV	5	对敌全体音波攻击＋空中敌人有效	初期	攻击力小幅上升＋回避率下降效果
绝叫金缚りV	5	对敌单体的强力物理攻击＋诅咒效果＋一定概率进入1级活跃度	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升＋诅咒效果强化＋进入1级活跃度的概率增加
ベルセルクV	5	对敌单体空属性攻击＋受到狙击的概率上升＋盲目效果＋一定概率进入1级活跃度	完成スキル开发案Lv1	攻击力小幅上升＋受到狙击的概率增加＋进入1级活跃度的概率增加
シャッフルV	5	对敌单体随机1～3次攻击＋空中敌人有效	完成スキル开发案Lv2	攻击力小幅上升＋攻击次数增加，最高为3～6次
アンゼリカV	5	对敌全体大伤害＋空中敌人有效	完成スキル开发案Lv4	攻击力小幅上升
フォロ－・ミ－	1	我方任意角色必定先行动＋必定先行动＋必定进入1级活跃度	完成スキル开发案Lv2	–
ドライアイス	5	5回合内自身的回避率上升	初期	回避率上升效果增加＋一定概率进入1级活跃度状态，技能最高级时必定进入1级活跃度
ATK☆フォ－ム	5	1回合内我方全员攻击上升，防御下降＋必定进入1级活跃度	完成スキル开发案Lv1	攻击上升比例大幅增加＋防御下降比例增加＋消耗MANA增加

技能名称	最大等级	效果	习得条件	升级效果
DEF ☆フォ－ム	5	1 回合内我方全员防御上升，攻击下降 + 必定进入 1 级活跃度	完成スキル开发案 Lv1	防御上升比例大幅增加 + 攻击下降比例增加 + 消耗 MANA 增加
SPD ☆フォ－ム	1	1 级以上的活跃度可以使用，1 回合内我方全员行动速度增加 + 必定进入 2 级活跃度	完成スキル开发案 Lv2	–
CURE ☆フォ－ム	5	2 级以上的活跃度可以使用，1 回合内我方全员的回复效果增加 + 必定进入 3 级活跃度	完成スキル开发案 Lv2	回复效果增加
突击グル－ヴ	5	我方全员进行一次通常攻击（不消耗角色的行动次数）	初期	攻击力小幅上升
もつと突击グル－ヴ	5	我方全员进行一次通常攻击（不消耗角色的行动次数）+ 会心一击率增加 + 必定进入 1 级活跃度	完成スキル开发案 Lv2	攻击力小幅上升 + 会心一击率增加
进めロツクンロ－ル	5	1 级以上的活跃度可以使用，我方其他角色一定概率使用 1 级攻击技能 + 一定概率进入 2 级活跃度	完成スキル开发案 Lv1	使用 1 级技能的概率增加 + 进入 2 级活跃度的概率增加
进め！ロツクンロ－ル	5	2 级以上的活跃度可以使用，我方其他角色一定概率使用 2 级攻击技能 + 一定概率进入 3 级活跃度	完成スキル开发案 Lv2	使用 2 级技能的概率增加 + 进入 3 级活跃度的概率增加
传说のロツクンロ－ル	5	3 级以上的活跃度可以使用，我方其他角色一定概率使用 3 级攻击技能 + 一定概率进入 4 级活跃度	完成スキル开发案 Lv4	使用 3 级技能的概率增加 + 进入 4 级活跃度的概率增加
气ままにオンロ－ド	5	3 级以上的活跃度可以使用，我方其他角色随机行动 + 一定概率进入 4 级活跃度	完成スキル开发案 Lv4	使用技能的概率增加 + 进入 4 级活跃度的概率增加
セイブ・ザ・ソウル	1	2 级以上的活跃度可以使用，我方其他角色随机使用防御类技能（例如死亡后自动复活一次，全员物理伤害下降等）	完成スキル开发案 Lv2	–
愈しのバラ－ド	5	战斗中我方全员的 LIFE 回复 + 低概率异常状态全恢复 + 必定进入 1 级活跃度	完成スキル开发案 Lv1	LIFE 回复量增加 + 异常状态的恢复率增加
ギフト・フォ－・ユ－	1	将自己的异常状态转移到敌人身上	完成スキル开发案 Lv1	–
プロのド根性	5	死亡时自动以 1LIFE 的状态复活一次（自动技能，只会在战斗开始时发动）	完成スキル开发案 Lv2	复活时的 LIFE 量增加，最高为 40
スル－リアクト	1	5 回合内成功回避攻击后可进入额外行动回合	完成スキル开发案 Lv2	–
オ－バ－・リミッツ	1	我方有利的状态效果持续时间延长 1 回合（自动技能，只会在回合结束时随机发动）	完成スキル开发案 Lv2	–
ロケットスタ－タ－	5	战斗开始时一定概率 LIFE 回复（自动技能）+ 必定进入 1 级活跃度	完成スキル开发案 Lv2	发动率增加
XXX アクシデント	1	随机使用任意的辅助技能（有可能是负面效果，也有可能对敌人使用）	完成スキル开发案 Lv1	–
ハイ・ギャランティ	3	3 回合内结束战斗获得的 Az 增加（重复使用效果不会叠加）	初期	持续回合时间延长，最高级时无限制时间 + 获得 Az 量增加
カラフル・ステ－ジ	1	战斗结束后获得的 SP 增加（自动技能，只会在战斗开始时发动）	完成スキル开发案 Lv1	–
S メロウタイム	1	3 级以上的活跃度可以使用，我方其他角色使用可进入额外行动回合的技能 + 一定概率进入 4 级活跃度	完成スキル开发案 Lv2	–
TOKYO アリ－ナ	1	EX 专用奥义，4 回合内自动进入 4 级活跃度状态 + 技能效果增加	完成スキル开发案 Lv3	–
TOKYO アリ－ナ极	1	EX 专用秘奥义，我方其他角色使用最强的强化型攻击技能	参见秘奥义篇	–

EX模式和奥义

角色在战斗中被敌人攻击或攻击敌人时都会逐渐累积 EX 槽，蓄满 EX 槽后可以在战斗中使用 EXHAUST 指令进入 EX 状态，EX 状态下角色的能力大幅提升，并且必定在回合开始时第一个行动（多名角色同时使用 EX 指令时根据角色的 SPD 来决定先后行动顺序），使用道具或回复技能时效果翻倍，EX 状态效果只能持续一回合。另外，在 EX 状态下如果角色习得了 EX 奥义的话则可以使用，奥义根据职业不同效果会有很大区别。



秘奥义

本作中全新增加的技能，比奥义威力更大的技能，根据职业不同而有所区别，秘奥义的威力强大，合理运用有一发逆转的效果，但遗憾的是无法在 X 章中使用，以下是所有职业的秘奥义习得方法。

注：习得 EX 秘奥义的几个必备条件

1. 想要习得哪个职业的 EX 秘奥义，需要有该职业的角色在队伍中，部分 EX 秘奥义的习得要求队伍中只能有该职业一人，同时该职业等级最少在 65 级以上。
2. 必须完成スキル开发案 Lv4 且已经学会对应的 EX 奥义。
3. 主线剧情必须发展到第八章神∞人后。
4. 所有职业的秘奥义全部学会后与会议室的マサキ对话可以获得强力装饰品セントリング。



武士（サムライ）

先和会议室的**マサキ**对话获得秘奥义的情报，接着离开会议室自动与**イズミ**交谈获得贵重品“イズミの手纸”，返回自己的房间让队伍只剩下武士一人（在自己的房间让另外两人撤出队伍），前往**ムラクモ**居住区与左边房间内的**イズミ**对话选择“早くはじめよう！”开始战斗（注意一旦开始战斗后除非胜利，否则是无法退出战斗的，开始前一定要做好准备并且存档）。她的实力很强，LIFE 有 4500 左右，每回合行动两次，同时会使用之前战斗中的所有攻击技能，没有任何弱点以及耐性，也不会使用异常状态技能，65 级的武士单挑还是有一定难度的，建议将等级提升到 75 以上再挑战，装备全力强化物理防御即可，受到大伤害可以额外行动一次的技能“刃下の**リアクト**”一定要习得。胜利后获得贵重品“剑豪**のひらめき**”，同时开放武士的 EX 秘奥义（需要消耗 9900 点 SP 习得，其他职业也一样）。

欺诈师（トリックスター）

先在会议室与**マサキ**对话获得秘奥义的情报，接着开始寻找“周间・世界の処刑”。先前往议员宿舍调查右上角发光的书架查看“周间・世界の処刑 创刊号”、接着在居住区 C 正下方发光的书箱中查看“周间・世界の処刑 最终号”，最后进入自卫队驻屯区左边房间在上方的书架查看“周间・世界の処刑 特别号”，全部查看完毕后自动获得贵重品“暗杀者**のひらめき**”和“特选**フォトブック**”，同时开放欺诈师的 EX 秘奥义。

毁灭者（デストロイヤー）

先前往会议室与**マサキ**对话接受秘奥义试炼，再与同房间的**キリノ**交谈得知秘奥义的开发情况，接下来直接传送到池袋区域的中枢**ポイント**，往下方走进入高度 273M 区域，随机遭遇敌人**デッドシュヴァルツ**和**デクマグナル**（前者外型像只大螳螂、后者则是铁巨人），将两种敌人打倒后随机掉落材料“锐利な刃”和“分厚い铁板”（掉落概率比较低，建议可以让主攻角色装备**ロ－グスバンド**来提高掉落几率），两种材料各收集 2 个后返回会议室交给**マサキ**选择“その武器、欲しいなぁ”后获得关键道具“巨大**パイルバンカ－**”和“刚力**のひらめき**”，同时开放毁灭者的 EX 秘奥义。

超能力者（サイキック）

先与**マサキ**对话获得情报，然后前往居住区 A 与南边的 NPC **シスタ－**见习い对话选择“そこまで言うならありがたく……”，再选择“喜んで……”支付 5000Az 获得“奇迹の像”，剧情后获得贵重品“秘术师**のひらめき**”并开放超能力

者的 EX 秘奥义。

骇客（ハッカー）

先在会议室与**マサキ**对话获得秘奥义的情报，接着前往研究室左边的房间调查发光的电脑并选择“都庁の 3 阶”，接下来进入东京都厅 3F 左边的房间与マッド な研究员交谈后依次回答 3 个问题，3 个问题的正确答案分别是“Rj-45”、“2821109907456”、“**セブンスヘヴン**”，全部回答正确后获得贵重品“**オタクのひらめき**”，同时开放骇客的 EX 秘奥义。

偶像（アイドル）

先与**マサキ**对话获得情报，接下来让队伍只剩偶像一人。前往居住区 A 与坐在西北角的**モモちゃん**对话并选择“**レッスンしてほしいんです！**”，然后调查该区域右下角房间内左上角位置的发光点获得“可爱い**アクセサリ－**”并将其交给**モモちゃん**；再进入左下角的房间调查右边的发光点获得“**ゴシップ**杂志”交给**モモちゃん**；返回自己的房间调查发光点获得最后的“**キラキラなミラ－**”，交给**モモちゃん**并选择“笑颜の练习をするために！”后被赠予贵重品“**キラキラなミラ－**”。再次与其对话选择第一项“准备**オツケ－**”与龙系敌人**フライドラゴニカ** S 战斗。它的实力对于第八章的玩家来说应该算是非常弱的了，会使用盲目和睡眠状态攻击，战斗前记得装备防御这两种状态的装饰品。胜利后获得贵重品“**カリスマのひらめき**”并开放偶像的 EX 秘奥义。

任务系统

序章就会开启的系统，在国会议事堂的大堂（エントランス）右边与任务管理员**チェロン**对话即可接受各种委托任务，完成任务能够获得不错的报酬以及习得新的支援技能，本作中的任务一共有 34 个（不包含主线剧情强制的 3 个）。任务出现的条件大致包含以下几点：1. 任务的委托人大部分是游戏中的人质，需要先将其救出后才能出现对应的任务；2. 需要完成相应的**ムラクモ**会议提案，这样委托任务的人质才会出现在对应的区域中；3. 需要通过特定的章节，满足以上 3 个条件就会出现对应的委托任务了。以下是本作中所有任务的完成方法一览。

注：序章的前 3 个任务属于主线强制型任务，所以不算在下表内，详情请参考主线流程中的攻略。



任务名称	触发时间	完成方法	报酬	备注
丸の内の化け物が出现！	进入インターミッション 11 の面影章节后	在丸の内驿构内 2 区域的最右边打倒龙系敌人ドラゴハンマ－ド	SP アップ 100/ヒ－ルエアロⅡ ×2	可救助人质青ざめる男性 / 目をそらす少女 / 西からきた女性
物资が不足しています	“居住区 A”改修案完成后	与居住区 A 左边房间的さわやかな男对话后，前往议员宿舍与左下角的ウカイ议员交谈获得衣料品セット，将其交给さわやかな男完成	SP アップ 100/ナノファイン ×3	–
命の恩人を探してください！	“居住区 A”改修案完成后	与居住区 A 的天然不思议っ娘对话获得“おそなえのオニギリ”，前往丸の内驿构内 6 将“おそなえのオニギリ”交给 NPC 后返回向天然不思议っ娘报告	Az500/SP アップ 100	–
ムラクモ机关への质疑应答	进入第二章后	前往议员宿舍与右边房间的フジタ议员对话回答问题后自动完成（问题无论选择哪一项都可完成）	SP アップ 200	–
发电机を探してください！	进入第二章并出现“居住区 B”改修案后	与在大堂（エントランス）区域的さまよう电气技师对话，前往东京地下道 / 八王子水道位置将 3 个发电机拿回来交给他（地图上的发光点）	SP アップ 100/ヒ－ルエアロⅢ ×3	–
备蓄食粮を回收してくれ！	“居住区 B”改修案完成后	与居住区 B 左上角的贯禄のある男对话，前往新宿 / 东京都厅的大堂内将左上角的ラビット零式打倒，注意它每回合会行动 2 次且回避率很高，胜利后获得“备蓄食粮”，将其交给贯禄のある男	SP アップ 200/からあげ弁当	–
ワクチンが足りません…	进入第三章后	在医务区与ナミ对话后前往六本木 / 腐食大瀑布区域内随机遇到敌人サンキャンサ－，将其击破后获得“辉く中肠腺”，将其交给ナミ	SP アップ 100/ヒ－ルエアロⅢ ×3	–
マッドベア－の大繁殖！	“居住区 C”改修案完成后	与居住区 C 右边房间内的取り乱すマダム对话，前往六本木 / 腐食大瀑布 1F 右下角打倒敌人マッドベア－ ×3（注意要从中流 19F 区域下方的电梯到达该区域）报告后完成	Az1500/SP アップ 200	–

任务名称	触发时间	完成方法	报酬	备注
六本木に化け物が出现！	打倒第三章的帝龙スリ－ピ－ホロウ后	前往六本木中流 29F 中央的通道打倒龙系敌人デストロイドラグ，注意第三章就去的话对手能力较高	Az500S/P300	可救助人质健气な少女/硬派な男
集团自杀を止めて！	打倒第三章的帝龙スリ－ピ－ホロウ后	与居住区 C 北面的ヒロエ对话，进入研究区调查左边房间内的电脑，然后前往东京地下道的メトロ讲堂区域触发剧情后自动返回报告完成	SP アップ 100/ナノホ－プ	可救助人质ウツロメ
ロックなチュ－ンを求む！	完成 SKY 居住区改修案后	与 SKY 居住区的イノ对话，前往居住区 B 从マニアックな店长手中获得"超ヤバいコンボ"，再进入居住区 C 从商卖上手な女处获得"マジすごい CD"（这里选择"高すぎる！"可以不花钱获得），将两个东西交给イノ	SP アップ 100/タフネスメダル	–
ムラクモ 13 班への质疑应答	进入第四章后	前往议员宿舍与右边房间的フジタ议员对话回答问题（无论选择哪一项都可以），接着自动进入东京地下道，在右边的区域打倒龙系敌人リトルドラグ后完成	支援技能 SP ボ－ナス /SP アップ 200	可救助人质ジュンヤ/ユリカ
歌声の主を搜して！	完成 SKY 居住区改修案后	与 SKY 居住区的アキラ对话后前往涩谷/宫下路地北区域打倒龙系敌人タワ－ドラグ后报告完成	SP アップ 100/ヒ－ルエアロⅣ ×3	可救助人质初音ミク，并可以开发"DIVA ル－ム"改修案
广报活动にご协力ください！	进入第四章	与エントランス的シズカ对话后先前往涩谷/宫下通り打倒杂兵ウルヴァリン，接着与议员宿舍的ミヤ交谈获得"ミヤのインタビュ－"，最后前往会议室北角获得"ナビの写真"返回报告完成（任务中的问题无论选择哪一项都可以）	AZ5000/SP アップ 300×2	–
素材を探しています…	"居住区 D"改修案完成后	与居住区 D 右边房间的弱气な技术者对话，接着前往国分寺随机遭遇敌人カザンガメ，将其打倒后随机获得素材"最硬级的钢材"（素材可以在第四章攻略中就提前获得），将其交给弱气な技术者后获得"特殊义腕 RYVN"，前往会议室与キリノ交谈后完成	Az3000/SP アップ 300	–
首都高に化け物が出现！	进入第五章后	接受任务后进入首都高/11 号线，触发剧情后将龙系敌人サンダ－ドラゴン打倒，返回任务管理员チエロン处报告完成，注意敌人的能力很强，会使用全体雷属性攻击	SP アップ 500/ヒ－ルエアロⅣ ×3	–
续・集团自杀を止めて！	进入第五章且"居住区 C"改修案完成后	与居住区 C 北面的ヒロエ对话后调查研究区左边房间内的电脑，接着前往国分寺，在大砂漠区域左上角触发剧情后将杂兵デスジャッカル打倒返回报告完成	SP アップ 300×2/ヒュプノ结晶	可救助人质ジン/アヤメ
ネコさんのご饭を探して！	"居住区 D"改修案完成后	与居住区 D 左边房间的优しい目の少女对话，接下来前往涩谷的道玄坂区域（从道玄坂的脱出点进入即可看到）调查地上的发光点获得"ネコ大感激するするめ味"，将其交给少女后完成	Az1500/SP アップ 200×2	–
命の恩人に渡して下さい！	通过第五章后	与居住区 A 上方的 NPC 天然不思议つ娘对话获得"おそなえセット"，接着直接进入池袋的中枢ポイント与龙系敌人フリ－ズドラゴン战斗，对方能力很强要小心，会使用全体冰属性攻击，弱点是炎属性，胜利后将"おそなえセット"交给 NPC 返回报告完成	SP アップ 300×2/ヒ－ルエアロⅣ ×3	–
气持ちの整理を…	完成第五章后	与自卫队驻屯区左边房间的リン对话，接着分别与ムラクモ居住区右边房间的イズミ、会议室的キリノ、SKY 居住区的ネコ交谈，返回与リン报告完成	4000Az/SP アップ 200 × 2	–
非番のムラクモへ	完成第五章后	前往会议室与两名通讯员对话，接着进入研究区左边的房间内与热心な研究员交谈，在池袋的最顶部往下方走，于高度 400M 区域的右下角和龙系敌人ブリザロス战斗，弱点是炎属性，胜利后得到"冰点下プラズマ"，返回研究区交给热心な研究员完成	SP アップ 500/ギガントメダル	–
手纸を渡してちょ－だい！	完成第五章后	在 SKY 居住区与ネコ交谈后获得"オジサンへの抗议状"，将其交给议员宿舍南面的アリアケ议员，剧情后和ネコ对话完成	SP アップ 200 × 2/フィクスエアロ	–
ついに见ちゃった！？	完成大食堂改修案后	前往大食堂听取非番のムラクモ口中的传闻，进入东京地下メトロ大遗迹内，走左边第二个通道，在下层的房间内遭遇泣いている女の子，将出现的 3 名杂兵レイスロ－ド消灭后返回大食堂报告完成	Az4500/SP アップ 300×2	–

七龙战记2020–Ⅱ

任务名称	触发时间	完成方法	报酬	备注
アラン・スミシ－の影	完成第六章后	与居住区 C 北面的ヒロエ交谈，进入研究区左边的房间调查电脑，接着传送到六本木最上方，一路向上走进原先与 BOSS 战斗的大水源区域，剧情后将龙系敌人ドラグメガマウス打倒后自动完成，注意它的实力比较强并会使用毒状态攻击	SP アップ EX/ヒュプノ結晶 x 3	可救助人质クサカベ/ヨミコ
腹ぺこ都民を救え!	完成大食堂改修案后	接受任务后前往メトロ大遗迹，随机遭遇敌人サイヤ－ド后打倒它，一定概率获得“特上霜降り钢肉”，将其交给大食堂的热血料理人后完成（可以在主线剧情攻关时就获得该材料，直接交付完成）	全员增加 SP700/SP アップ 300/Az3000	–
第 5 小队の捜索愿い	完成第七章后	接受任务后前往首都高/湾岸天楼，在上层 768M 区域的最北面遭遇敌人デクダスタニア，连续战斗 3 次胜利后返回报告完成	SP アップ EX/风马胴衣改	可救助人质フランク
怪しい键を拾いました…	完成第七章后	接受任务时获得“怪しい键”，调查ムラクモ居住区左下角发光的柜子后返回报告完成	Az1000/SP アップ 500	–
ムラクモ 13 班へ	完成第七章后	与ムラクモ居住区左边房间的イズミ交谈后前往议事堂前广场调查右下角获得“？？？のサングラス”，返回交给她后完成	Az5000/SP300×3	–
绘本を读んで!	完成第七章后	与研究区右边房间的マリナ交谈后进入居住区 D 左边的房间，调查左下角的木箱阅读“绘本·にんぎょひめ”，返回与其对话完成	フィクスエアロ ×3	–
クマさんを探して!	“居住区 E”改修案完成后	接受任务后与居住区 E 左边房间的しっかりした子供交谈，前往メトロ大遗迹塔ノ箱庭区域中央的通道位置触发剧情，接着打倒突然出现的龙系敌人ドラグメガア－スZ，其实力接近最终迷宫的龙系敌人，不要掉以轻心，胜利后成功救出 SKY 原队长ダイゴ	Az10	可救助人质ダイゴ
决着を着けよう!	通关并且完成“クマさんを探して!”任务后	接受任务后前往涩谷与 SKY 的两名队长ネコ和ダイゴ对决，两人的实力很强还会使用合体攻击，不过以通关后的实力去打他们两人基本没任何难度，嫌麻烦的玩家可以蓄满 EX 槽后几个秘奥义解决他们，胜利后自动完成	マインドガ－ド/SP アップ 500	–

ムラクモ会议与Dz

完成一定的章节后基地会出现不同的设施提案，例如武装扩张案、スキル开发案等等，在战斗中打倒龙系敌人可以获得一定数量的 Dz（仅限主线剧情中的龙系敌人，不包括通关后的隐藏迷宫），将 Dz 交给大堂右边的シズカ可开发各种各样的设施，开发成功后会获得不错的奖励，例如习得新的技能、商店增加新武器等等。另外，想要在游戏中开启初音的 DIVA 模式，必须先完成“DIVA ル－ム”改修案，喜欢初音的玩家们可千万要注意了。以下是本作所有设施提案的开发条件以及奖励。

注：游戏中每个区域有多少龙系敌人可以通过大地图中对应区域右边的数字来确认，每打倒一条都会相应地减少，游戏中所有区域的龙系敌人全灭后，地图上会显示还剩 9 条，这 9 条必须在特定的任务中才会出现。



提案名称	必要 Dz	开发条件	效果	奖励
武装扩张案 LV1	3	第一章丸ノ内探索（第一次）结束后	商店增加新的装备和道具	–
“居住区 A”改修案	6	第一章丸ノ内探索（第一次）结束后	可以进入居住区 A 与人质交换道具并追加新任务等	与居住区 A 的ナガレの妻对话习得支援技能ステルス LV1
武装扩张案 LV2	6	打倒第一章的帝龙ティアマット并完成武装扩张案 LV1 后	商店增加新的装备和道具	与商店的ケイマ对话获得ブラインドガ－ド
スキル开发案 LV1	4	打倒第一章的帝龙ティアマット后	可学习新的职业技能	注意要与会议室的マサキ对话后才会出现新的技能，同时全员的 SP 增加 500

提案名称	必要Dz	开发条件	效果	奖励
“大浴场 LV1”改修案	2	打倒第一章的帝龙ティアマット后	可以在医务区用燃料系道具泡澡，回复 LIFE 和 MANA 并获得 SP	与医务区的病弱な看护师对话习得支援技能应急手当・中
“自卫队驻屯区”改修案	2	打倒第一章的帝龙ティアマット后	剧情强制进行开发	与自卫队的リン对话后获得ベノムカット
“研究区 LV1”改修案	2	打倒第一章的帝龙ティアマット后	剧情强制进行开发	前往研究区与左下角的生真面目な研究员对话获得ブラインドカット
武装改修案 LV3	7	第二章开始并完成武装扩张案 LV2	商店增加新的装备和道具	与商店的ワジ对话获得フロストガ－ド
“居住区 B”改修案	5	第二章开始并完成“居住区 A”改修案后	可以进入居住区 B 与人质交换道具并追加新任务等	与居住区 B 的アサミ对话习得支援技能ステルス LV2
武装扩张案 LV4	20	第三章开始并完成武装扩张案 LV3 后	商店增加新的装备和道具	与商店的レイミ对话获得ナノファイン
“居住区 C”改修案	4	第三章开始并完成“居住区 B”改修案后	可以进入居住区 C 与人质交换道具并追加新任务等	与居住区 C 的世界救济会副团长对话习得支援技能 EXP ボ－ナス
“研究区 LV2”改修案	4	第三章开始并完成“研究区 LV1”改修案后	–	前往研究区与左下角的生真面目な研究员对话获得スリ－プカット
武装扩张案 LV5	18	击破第三章的帝龙スリ－ピ－ホロウ并完成武装扩张案 LV4 后	商店增加新的装备和道具	与商店的ケイマ对话获得スト－ンガ－ド
スキル开发案 LV2	6	击破第三章的帝龙スリ－ピ－ホロウ并完成スキル开发案 LV1 后	可学习新的职业技能	注意要与会议室的マサキ对话后才会出现新的技能，同时全员的 SP 增加 2000
タ－ミナル机能强化案	10	击破第三章的帝龙スリ－ピ－ホロウ后	可以在机器终端转换角色的职业、外观等	–
“DIVA ル－ム”改修案	8	击破第三章的帝龙スリ－ピ－ホロウ并完成支线任务“歌声の主を搜して！”	可在 OPTION 中开启 DIVA 模式	注意满足条件后还需要与 DIVA ル－ム区的怯えていた男对话
“研究区 LV3”改修案	10	击破第三章的帝龙スリ－ピ－ホロウ并完成“研究区 LV2”改修案后	–	与研究区的生真面目な研究员对话获得バ－ンズカット
“SKY 居住区”改修案	7	击破第三章的帝龙スリ－ピ－ホロウ后	追加新任务	与 SKY 居住区的アキラ对话获得アルゴスメダル
武装扩张案 LV6	18	击破地の底から章节的 BOSS ドラグサタナ－并完成武装扩张案 LV5 后	商店增加新的装备和道具	与商店的ワジ对话获得ナノミラクル
スキル开发案 LV3	12	击破地の底から章节的 BOSS ドラグサタナ－并完成スキル开发案 LV2 后	可学习职业奥义	注意要与会议室的マサキ对话后才会出现新的技能，同时全员的 SP 增加 3000
“龙杀剑”开发	5	击破地の底から章节的 BOSS ドラグサタナ－并进入第八章	–	获得龙杀剑
“居住区 D”改修案	2	击破地の底から章节的 BOSS ドラグサタナ－并完成“居住区 C”改修案后	可以进入居住区 D 与人质交换道具并追加新任务等	与居住区 D 的优しい目の少女对话习得支援技能ステルス LV3
“ラウンジ LV1”改修案	2	击破地の底から章节的 BOSS ドラグサタナ－	追加新技能	与ラウンジ柜台的まぶしいソムリエ对话获得ロ－グスバンド
武装扩张案 LV7	11	击破第五章的帝龙ジゴワット并完成武装扩张案 LV6 后	商店增加新的装备和道具	与商店的ケイマ对话获得ガ－ドリングⅢ
スキル开发案 LV4	13	击破第五章的帝龙ジゴワット并完成スキル开发案 LV3 后	可学习新的职业技能	注意要与会议室的マサキ对话后才会出现新的技能，同时全员的 SP 增加 5000
“大浴场 LV2”改修案	3	击破第五章的帝龙ジゴワット并完成“大浴场 LV1”改修案后	可以在医务区用燃料系道具泡澡，回复 LIFE、MANA 以及 EX 槽并获得 SP	与医务区的トミコ对话习得支援技能“ごゆるりと…”
“ラウンジ LV2”改修案	3	击破第五章的帝龙ジゴワット并完成“ラウンジ LV1”改修案后	追加新任务	与ラウンジ柜台的まぶしいソムリエ对话习得支援技能苏生テクニック LV2
武装扩张案 LV8	12	击破第六章的帝龙ジャバウォック并完成武装扩张案 LV7 后	商店增加新的装备和道具	与商店的レイミ对话获得デッドガ－ド

提案名称	必要 Dz	开发条件	效果	奖励
“大食堂”改修案	4	击破第六章的帝龙ジャバウォック后	追加新任务	与大食堂的炊き出し手伝い系对话习得支援技能应急手当・大
“职人工房区”改修案	3	击破第六章的帝龙ジャバウォック后	–	与职人工房区的ミヤ对话获得デッドカット
武装扩张案 LV9	17	击破第七章的帝龙インソムニア并完成武装扩张案 LV8 以及“龙杀剑”开发后	商店增加新的装备和道具	与商店的レイミ对话获得アタックリングⅢ
“居住区 E”改修案	8	击破第七章的帝龙インソムニア并完成“居住区 D”改修案后	可进入居住区 E 与人质交换道具并追加新任务等	与居住区 E 的药师の老人对话获得マインドガ－ド

人质与交换系统



在迷宫中玩家都会遇到不少 NPC，这些 NPC 统称为人质，与其对话后就能救助他们，救助一定数量的人质后不但能获得奖励，还可以从人质那接受到新的委托任务。除此之外，将人质所居住的 5 个居住区开发出来后，每个区域还会有 2 名特定的人质和玩家交换道具，这些道具的质量都是非常不错的，一定不要错过。

人质救助奖励（与研究区的シブキ对话获取奖励）
15 人以上获得育成セット（包含スキルアッパ－和 SP アップ 300）
30 人以上获得育成セット 2（包含エクスアッパ－、SP アップ 500 x 2）
45 人以上获得育成セット DX（包含マインドプ－スタ－、ソルマネル x 10）
60 人以上获得イロモノセット（包含ランドウの钉バット、 ロリポップダガ－、グレネリンコたん、ハンマオ－の铁球、昭和歌谣レコ－ト、ガルムメガホン、ベルセルク）
75 人获得最终决战セット（包括ドラゴン幼体、フィクスエアロ x 2、ヒュプノ结晶 x 3）

人质可交换道具一览

可交换道具的人质	所在位置	交换要求	可获得的道具	交换时间
シスタ－见习い	居住区 A	500Az	オ－ルガ－ド	“居住区 A”改修案完成后
		1200Az	フロストカット	“居住区 B”改修案完成且第二章结束后
		1500Az	スト－ンカット	“居住区 C”改修案完成且第三章结束后
		2500Az	ストップカット	“居住区 D”改修案完成且第四章结束后
		3500Az	コンフュカット	“居住区 E”改修案完成且进入第八章后
薄幸そうな少女	居住区 A	200Az	救急セット 1（包含道具ヒ－ルエアロⅠ x 5/ メディスⅡ x 5/ ナノエイド x 5）	“居住区 A”改修案完成后
		900Az	救急セット 2（包含道具メディスⅡ x 7/ ヒ－ルエアロⅡ x 7/ ナノファイン x 5）	“居住区 B”改修案完成且第二章结束后
		1500Az	救急セット 3（包含道具メディスⅢ x 5/ ストナル x 10/ ナノヒ－ルエアロⅢ x 5）	“居住区 C”改修案完成且第三章结束后
		2000Az	救急セット 4（包含道具ヒ－ルエアロⅣ x 2/ 白银水 x 3/ ナノホ－プ x 5）	“居住区 D”改修案完成且地の底から章节结束后
		5000Az	救急セット 5（包含道具ヒュプノ结晶 x 2/ 龙苍水 x 2/ ヒ－ルエアロⅣ x 3）	“居住区 E”改修案完成且进入第八章后
意地悪そうな女	居住区 B	300Az	状态恢复セット（包含プラネル Z x 6/ オゾナ－ル x 6/ ソルマネル x 3）	“居住区 B”改修案完成后
		1000Az	食材セット x 8	“居住区 C”改修案完成且第三章结束后
		1000Az	弁当セット（包含からあげ弁当 x 8/ ひのまる弁当 x 5/ 特上弁当 x 5）	“居住区 D”改修案完成且地の底から章节结束后
		3000Az	C3N4 ス－ツ	“居住区 E”改修案完成且进入第八章后

可交换道具的人质	所在位置	交换要求	可获得的道具	交换时间
マニックスの店长	居住区 B	100Az	SP アップ 100	“居住区 B”改修案完成后
		700Az	SP アップ 300	“居住区 C”改修案完成且第三章结束后
		1500Az	SP アップ 500 x 3	“居住区 D”改修案完成且地の底から章节结束后
		2000Az	SP アップ EX x 3	“居住区 E”改修案完成且进入第八章后
商卖上手な女	居住区 C	2000Az	武器：正宗	“居住区 C”改修案完成后
		3000Az	武器：フィ－トナイフ	“居住区 D”改修案完成且第四章结束后
		6000Az	武器：ゴッドハンド	“居住区 E”改修案完成且进入第八章后
丁宁な少女	居住区 C	2000Az	武器：ケルベロス	“居住区 C”改修案完成后
		3000Az	武器：圆月轮	“居住区 D”改修案完成且地の底から章节结束后
		000Az	武器：无铭・メガホン	“居住区 E”改修案完成且进入第八章后
ボ－イスカウト	居住区 D	1000Az	愈しの秘汤セット（包含道具质のいい燃料 x 10）	“居住区 D”改修案完成后
		7000Az	バッドガ－ド	“居住区 E”改修案完成且进入第八章后
ガ－ルスカウト	居住区 D	10000Az	居合の心得	“居住区 D”改修案完成后
		5000Az	スウェ－リング	“居住区 E”改修案完成且进入第八章后
はんなりお姉さん	居住区 E	3500Az	フィクエスエアロ x 2	“居住区 E”改修案完成后
元ムラクモ研究员	居住区 E	3000Az	ドラゴン幼体	“居住区 E”改修案完成后

异常状态的种类

本作中的异常状态种类较多，部分状态的效果非常强力，不及时解除的话会对战斗非常不利，以下是本作中所有异常状态效果。



异常状态种类	效果
毒	每回合结束时自动受到伤害，根据敌人强度不同受到伤害的程度也会有区别
出血	每回合结束时自动受到伤害，随着回合经过受到的伤害会逐渐增加
冻伤	任何行动后自动追加伤害，同时行动速度下降
火伤	任何行动后自动追加伤害，同时攻击力和防御力下降
盲目	物理和魔法攻击的命中率大幅下降
睡眠	无法行动
麻痹	一定概率行动被取消
混乱 / 错乱	不受控制自己行动，混乱时 50% 的概率会攻击己方角色，错乱时 100% 攻击己方角色
石化	无法行动，且会受到伤害
行动不能	无法行动
诅咒	对敌人造成伤害时一部分伤害返还给自己
ダウナ－	MANA 消耗翻倍
スキル封	无法使用技能

流程攻略

注：流程中所有龙系敌人、小 BOSS 和帝龙的打法都分别在每章的最后，方便玩家对照着查找。

序章

继承前作的存档可以在游戏开始前获得道具チョコバ－、ガトウのバンダナ、フィクスエアロ、ミルロメディス、ヒュプノ结晶、食材セット ×10。剧情后需要玩家先选定自己角色的外观、职业以及声音，选择声音时按下□键可以看到声优的名字，按△则可以听到声音。选定后调查中央的装置，可以继续作成其他同伴，作成完毕后与右边的キリノ对话开始首个任务（本作中的选项对正常游戏没有影响，玩家可以根据喜好来选择）。

东京スカイタワー－探索

（第一次）

一年前，邪恶的龙神占领了地球。在与龙神的战斗中，日本国会议事堂直属的 13 小队经过了重重困难，将龙神消灭赢得了和平。一年后，全球的重建工作正在有序地进行。剧情后在议事堂门口会遇到前作的角色リン，与リン旁边的マキタ队员对话获得“ハンドガン”。进入东京スカイタワー会强制开始战斗，战斗系统和前作没有太大区别，新手玩家可以借此熟悉一下系统，值得一提的是本作新增职业偶像的初期技能“突击グルーヴ”非常好用，可以不消耗我方其他两名成员的行动次数进行一次全体的通常攻击，对付初期的杂兵绰绰有余，消耗也不高。迷宫中绿色的保存点和前作一样能回复全员的体力。在 1F 中央位置会遭遇一场剧情战，对手是ウルヴァリン，胜利后正式开启支援技能系统（サポートスキル）并获得第一个技能“应急手当・小”，在目前没有学会回复技能的情况下，能派上一定的用场。继续前进，来到 2F 中央位置再次进入强制战斗，对手是オオツノシカ，能力很弱，可轻松搞定它。解决后进入 3F，中央位置会与オオツノシカ＋ウルヴァリン战斗，先解决威胁较大的オオツノシカ，胜利后自动传送回国会议事堂。

VS ウルヴァリン

这个小 BOSS 的 LIFE 比较高，我方有偶像的话，使用突击グルーヴ，再配合其他角色的攻击，三个回合即可胜利，注意它 LIFE 低于一半时，会给自己增加攻击力，并进行两次攻击，我方角色的 LIFE 最好维持在 25 以上，不然会有战斗不能的危险。

VS オオツノシカ

比ウルヴァリン还要简单的战斗，建议先将左右的蝴蝶型杂兵解决掉，以免我方角色中麻痹状态，该状态目前是无法解除的。

国会议事堂

回到国会议事堂与大堂（エントランス）左上角的ケイマ和レイミ对话，接着乘坐中央的电梯回到自己的房间（マイルーム）触发剧情，身上有食材セット的话与同伴对话就可以制作料理，效果都是对我方全体的，对目前的战斗作用很大（料理有一定概率失败）。调查床休息一晚，第二天一早电梯功能开启，在电梯前按下 R 键即可快速在议事堂各层移动。进入大堂后发生剧情，接着与左边的シズカ对话后商店正式开张，可以在这里购买新的道具和装备。与商店右边的任务管理员チェロン交谈后任务系统也会开启，不过目前只有 3 个任务，随着章节深入会逐渐增加，完成这 3 个任务（参考下表）后会被要求前往左边的会议室，剧情后回房间，技能系统可以使用了（CUSTOM），玩家可以用战斗中获得的 SP 点学习角色的新职业技能并获得 100SP。休息一晚后，再次进入会议室接到下一个任务指示，剧情后再次前往东京スカイタワー。



任务名称	完成方法	报酬
急病の仲间に物资を！	前往医务区左上角的房间与NPC对话获得医疗物资，同时地图涩谷/繁花树海暂时开启，进入后在涩谷通り区域触发剧情（该区域暂时不会遇敌），再来到渋谷通り奥将医药物资交给前作的角色ネコ后完成任务	习得支援技能イグジット
新人试验の讲师を赖む！	与国会议事堂广场的ヒムロ对话开启新的地图国分寺/灼热砂房，分别在初始位置、地图中央两个区域合计进行3场强制战斗，最后与右上角的NPC对话完成任务	习得支援技能苏生テクニック/ヒールエアロⅡ×3
复兴准备を手传ってくれ！	前往3F与左上角的ミヤ对话，再返回大堂与左边商店的NPC对话后获得贵重品“特殊LANケーブル”，交还给ミヤ完成	パラスカット/ヒールエアロⅡ×2

东京スカイタワー－探索

（第二次）

再次来到东京スカイタワー，由于之前出现的小 BOSS 都变成杂兵成批登场了，战斗时还是要注意一下我方魔法角色的安全。一路来到 3F 中央的位置，本应该已被消灭的龙再次出现，将其打倒后继续探索开启天空回廊 445 的脱出地点，利用脱出点可以快速回议事堂补给，LIFE 不多时可多加利用。在 4F 还可以激活天空回廊 450 的脱出点，存档后到达天台开始 BOSS 战，建议在这里先学习一下技能。胜利后天空出现大量的龙系敌人，最后与？？？敌人进行强制战斗，此战必败，之后本章结束。

VS D201

本作首次登场的龙系敌人，特点在于会使用全体攻击，伤害在 15 点左右浮动，保护好魔法角色的安全即可。

VS D202

强度和 D201 差不多，依旧每回合会行动 2 次，弱点是冰属性魔法。后半段最好保持 LIFE 在 40 以上以免被连续击中导致战斗不能。

第一章 新たなる战场

丸ノ内探索（第一次）

剧情后自动回到国会议事堂，醒来后得知已经昏睡了3天，这3天大量出现的龙再次占领了世界，接下来前往会议室获取情报并接到新的任务，出门整顿一下进入大地图，新的地点丸ノ内开启。这里的敌人强度和东京スカイタワー差不多，在中央有保存点的下方可以解救人质トミコ，解救后向上方走会遭遇第一条龙系敌人，战斗前 EX 系统开放，将其消灭后获得 Dz，这是用来完成修改案的重要道具。接下来再消灭地图上方的两条龙系敌人得到共计 3 个 Dz 就会收到撤退指令，由于其他层目前暂时无法探索，因此不用在这里耗太多时间。值得一提的是这里会遭遇到一种全身金色的老鼠型敌人，打倒它可以获得大量金钱，如果有偶像的技能，还可以大幅增加获得的金钱数量，不过该敌人容易逃走，遇到的话可以开 EX 灭之。返回后先进入会议室，出来就与大堂右边的シズカ交谈开放ムラクモ会议系统，使用打倒龙系敌人获得的 Dz 来开发国会议事堂的各种设施，获得新的能力、道具等等。目前只能开发武装扩张案 lv1，成功后与商店的レイミ对话，进入会议室就能接到新的任务。



VS ツインホーンドラグ＋サラマンダー

本场战斗开始前我方角色会加满 EX 槽，ツインホーンドラグ的能力和之前的 D 系列差不多，全体攻击伤害在 20 左右，LIFE 下降到一半后会给自己增加攻击力，LIFE 保持在 40 以上会比较安全，等其 LIFE 下降到一半以下时可全员爆EX，释放强力技能将其一回合内解决（有超能力者的话建议随时给自己加个盾）。与ツインホーンドラグ的战斗一共有两场，还有一场战斗的对手是龙系敌人**サラマンダー**，特点在于全体炎属性攻击附带火伤状态，该状态下任意行动都会自动减少 LIFE，且攻防降低，一定要及时恢复。

丸ノ内探索（第二次）

再次进入该区域，这次可以走北面的楼梯了，先走左上角的楼梯回收宝箱，再返回走右边的通道来到驿构内 3，先探索左边救助人质タッジ，继续往下方前进，打倒一只龙系敌人后绕道从左边进入驿构内 4 救助人质ヘタレな青年。原路返回向右边探索找到保存点，这里的龙系敌人可以从背后接触它以先制状态开始战斗，战术和第一次探索时没啥区别。进入下一层触发剧情后继续探索，找到记录点保存一下。来到屋上就会遭遇该区域的帝龙 BOSS ティアマット，与它的战斗防御即可，3 回合后自动触发剧情脱离战斗，最后激活脱出点返回国会议事堂。

丸ノ内探索（第三次）

先进入会议室，新的团队 SECT11 参与作战，剧情结束后再次回到丸ノ内进行第三次探索。这次直接从プラットホーム进入，之前无法探索的区域现在开放了，在北面救出人质知りたがる学生。再从楼梯下去绕到驿构内 4 的另一端，发现新型的龙系敌人エンシェンタス，将其击破后通路开启，顺着道路来到驿构内 5，在入口右边的通道尽头先救助人质お局议员，接下来往左边探索，消灭一只龙系敌人后会看到 SECT11 与龙的战斗，没想到他们一招就解决了一条龙。剧情后继续前进，进入驿构内 6 敌人再次强化，多加小心。在右边的通道打倒一条龙系敌人后能够救助人质天然不思议っ娘，走下方的道路消灭剩下的 2 条龙系敌人打开通道（可以从背后接触它们进入先制攻击的状态，对战斗非常

东京地下道 / 八王子水道

出大地图即可看到新的地点，进入前记得购买一些解除盲目和灼伤状态的道具。这里的杂兵强度和东京都厅不相上下，进入后不久就能遭遇新型的龙系敌人フライドラゴニカ，与前作相比削弱了许多，轻松解决它后从左边进入横道エリアX区域，顺着道路往上走很快会触发强制战斗，对手是SECT11的成员，难度不高。胜利后继续探索，在上方解救人质貫禄のある男，从右边的坑洞跳下去解救人质ファンの女性。该区域还会遇到グラナロドン和アルマノス两种龙系敌人，但强度都很一般。探索结束后从左边进入メトロ横道区域，与SECT11的BOSSイズミ战斗，全员防御即可，一回合后自动发生剧情，原来双方抢夺的杀龙兵器竟然是空的。剧情后地面出现新的遗迹，全员则被要求暂时归队。回到国会议事堂接到エメルからの要请，在大堂开发研究区LV1修改案（需要2点Dz），前往研究区左下角的研究室得知探索雷达已经在制作中，最后回房间休息进入下一章。



VS フライドラゴニカ

前作中就出现过的龙系敌人，全体异常状态攻击由前作的混乱变成了盲目，威胁度大降，针对它LIFE和防御比较低的弱点，可以采取全员物理攻击的手段快速歼灭它。它的速度很快，因此异常状态不要急着解除，即使解除了也有很大概率再中，白白浪费攻击机会。

VS ウィル+アサルト兵x 2

对手的单体攻击伤害最高能达到60左右，全体攻击在40左右，虽然攻击力不算高，但由于是3人一起上阵，还是不能大意。建议先消灭两侧的杂兵后再专心对付中间的ウィル，她的LIFE有900以上，要小心她的爆炸攻击会附带火伤状态，在该状态下每次行动时LIFE的损失量高达15%左右，必须及时解除。

VS グラナロドン

算是龙系敌人中比较弱的一种了，单体伤害在50左右，控制好我方角色的LIFE不会有危险，惟一要注意的是如果它使用大气震动的话，下回合结束后会有巨石落下攻击我方全体，伤害在20以上，需要提前计算好伤害量以免出现意外情况。



VS アルマノス

单体攻击虽然不强，但会附带盲目效果，好在命中率平平。它给自己增加攻击时下回合会使用强力的冲撞攻击，伤害能突破100，要注意魔法角色的安全。

第二章 标高238Mからの侵略者

ムラクモ本部

醒来后可以随机在桌上拿到一份便当，接着前往会议室触发剧情，原来美国想要强行夺取我方研究的杀龙兵器，交涉决裂后本部竟然下起了强酸雨，离开会议室来到屋外，与这里的NPC对话救助はぐれた女の子、沉着冷静な男、オギシ队员、颜に伤を负った女等4人（另外两名NPC也需要对话，但无法救助）。完成后回到会议室，大地图上会开启新的区域六本木／腐食大瀑布，首要的目标是阻止酸雨的破坏，离开前整备一下队伍，刚才的剧情中我方全员的LIFE应该已经减少到1了，记得回复LIFE并多带一些回复道具，同时多买一些恢复毒状态的道具或防毒的装饰品。

六本木 / 腐食大瀑布（第一次）

虽然该区域是在大楼内探索，但实际上有部分区域会有酸雨地形，接触后会逐渐损失LIFE，且损失量颇大，一定要随时观察队伍的LIFE。这里可以遇到的龙系敌人有リトルドラグ和ドラグメガマウス，强度和攻击方式几乎和前作没有任何区别，大部分杂兵的弱点都是炎属性。先从1F右上角的电梯来到中流8阶，往下走可以找到保存点并与龙系敌

人ドラグメガマウス战斗，打倒它开启道路先走右边救助人质真面目な议员。接下来往左走，从断崖的位置往上方跳救助人质ヒーロー志望の男，再返回往下方跳救助人质集めている男，接下来乘坐旁边的电梯进入中流18阶，在旁边与谛めた女对话再往里走很快就会触发BOSS战。不过这里还有其他区域可以探索，不赶流程的玩家可以先探索其他部分。先在左上角和下方回收宝箱，中央的位置注意有两条龙系敌人リトルドラグ在一起行动，速度快无法分开击破，尽量从后面接触它们，这样有一个回合的时间来消灭其中一只（注意这里的电梯可以来到下流1阶，虽然没有剧情但有不少龙系敌人以及宝箱可回收，还可以救助人质取り乱すマダム和ロマンチストな男）。来到该层中央位置会发生剧情，强制与本章帝龙的触手作战，胜利后获得“テイル检体”，激活脱出点后先返回国会议事堂。



VS リトルドラグ

和前作的强度几乎一样，特点是行动速度快，弱点是LIFE低且防御力不高，单体攻击伤害在60左右，同时附带火伤状态。有破坏者的话可以使用“迎击スタンス”，将威胁降到最低的同时也保证了魔法角色的安全。

VS ドラグメガマウス

本作中新增的龙系敌人，最大的特点是会使用附带毒属性的攻击方式，异常状态附加率高且每回合掉血量也很多，中毒了的话最好第一时间解除。另外它蓄力后的连续攻击威胁较大，不防御的话满LIFE也很容易被一击必杀，除了LIFE保持在50以上外，魔法角色最好能加个护盾会比较保险。

VS オケアヌス・テイル

触手的攻击力不是很高，但附带毒属性，异常状态附加率和伤害量奇高，另外还会使用技能给自己增加物理攻击力。它的弱点是炎属性，超能力者负责全力主攻，毁灭者则吸引火力，若中毒的话一定要尽快解除，不然绝对撑不了2回合，可以事先装备防毒的装饰品来降低异常状态附加率。

国会议事堂

回到会议室得知必须要花一晚上来解析本次帝龙的数据，获得“自卫队からの要请”的请求后到大堂先将其完成（需要消耗2个Dz），再到自卫队驻屯区与リン对话获得报酬“ベノムカット”。回房间休息一晚在研究区获得贵重品“ナノコート”，这下接触酸雨就不会再受到伤害了。再次向六本木/腐食大瀑布出发，走之前别忘记拿桌上的便当。

六本木/腐食大瀑布

（第二次）

从之前的脱出点进入，利用电梯先来到中流29阶，这里的杂兵和之前几层相比没强化太多，大部分的弱点依旧是炎属性。会出现的龙系敌人增加了前作中出现过的タワードラグ，强度不大，但部分通道需要打倒它们才能开启。先打倒上方的タワードラグ，在地图中央救助人质やかましい议员，接着坐电梯进入中流35阶，正中央下方救助人质イリェ队员。到中流45阶可以看到大量的龙系敌人，战斗时注意拉开距离别被其突入。在东边再次与帝龙的触手战斗，老方法打倒它后可以进入上流53阶。这一层虽然大，但没有任何的龙系敌人，先激活左上角的脱出点，救助右边通道内的人质微笑む少女，存档后向北面跳，很快就会与本章的帝龙交手，将其击破后获得“オケアヌス检体”，同时本部会追加武装扩张案、居住区C改修案以及研究区LV2改修案。回房间睡觉自动开启下一章。



VS タワードラグ

前作中出现过的敌人，对付它一定要装备防毒的装饰品，否则中毒后每回合的伤害量高得惊人。另外，它还会跳跃到空中，在空中时玩家只能进行防御和回复，无法攻击它。它跳到空中后必定吐出毒弹，没防毒装饰品的话几乎是必定中毒（超能力者的盾可以防御中毒效果）。另外要注意タワードラグ在空中时很浪费战斗回合，此时周围有龙的话容易被其突入偷袭，必要的时候EX不要省，快速击破它结束战斗。

VS ケミカルドラグ

和タワ－ドラグ类似，也是会使用全体毒属性攻击的龙系敌人，但不会使用跳跃来拖延回合，并且物理攻击力没有タワ－ドラグ强，稍微好对付一点。

BOSS 帝龙オケアヌス

战斗前全员一定要装备防毒的装饰品ベノムカット或ベノムガ－ド，这样可以极大概率防止 BOSS 的毒属性攻击（可惜目前只能拿到一个 100% 毒防御的装饰品，没有的话去开发本部的武装扩张案，这样商店就会增加该装饰品）。オケアヌス的弱点是空属性和炎属性，我方的超能力者可以作为主攻手，让毁灭者用“迎击スタンス”吸引火力并进行反击，最后一名队员负责辅助或回复。オケアヌス的单体攻击伤害在 40 ～ 50 之间，全体毒属性攻击伤害在 50 左右，



威胁不大。当其使用“雨乞い”时，我方全员的防御力和异常状态的抗性会下降，并且下一回合必定使用“酸の雨”攻击我方全体，推荐此时全员执行防御指令，有毁灭者或者偶像的话，使用防御技能将伤害降到最低。オケアヌス的 LIFE 和防御力都不高，只要能在它的全体酸雨攻击中全员存活下来且没中毒的话，接下来的 2 个回合内它不会使用太强力的攻击，此时就是进攻的好机会。回复技能的回复量跟不上的话，回复道具和便当等强力的回复手段一定不要省，EX 模式可以在其体力低于 15% 时使用，一回合内击破它。

第三章 苏る狂气

涩谷 / 繁花树海探索（第一次）

醒来后先回收桌上的便当（很大概率是失败便当），再进入会议室听取新的情报，得知杀龙兵器目前在涩谷，新的地点涩谷 / 繁花树海同时开启。涩谷也是前作中就出现的迷宫了，本作的地形和前作一样，敌人的强度要高于六本目，主要体现在攻击力和 LIFE 上。进入后先走右边的通道，很快就可以和前作的角色ネコ以及ダイゴ汇合，剧情后他们也会协助寻找杀龙兵器，注意从现在开始暂时无法从涩谷脱出。出秘密基地后调查路上的下水道井盖，进入秘密通道可以救助到人质ハマチ，再原路返回到入口交叉点处，走左边的通道向道玄坂方面前进。进入道玄上路地会看到一个人影，跟上去可以顺道解救人质オチ队员，追上之前的人影发现是名陌生女子，此时雷达发生故障，本部要求全员撤退（不能用技能返回）。按原路返回到交叉点时，前作中占领涩谷地区的帝龙スリ－ピ－ホロウ再次复活并出现在众人面前，进入强制战斗后全员防御，3 回合后自动结束战斗。离开时涩谷出现了大量的龙系敌人，不用管它们快速往センタ－街中部走，在宫下通り区域还能顺便救助人质隐れていた男和はぐれた女，到达出口时自动返回国会议事堂。



涩谷 / 繁花树海探索（第二次）

在会议室听取新的作战计划，接着涩谷 / 宫下公园前的区域会开放，离开前整备一下队伍，一定要购买防止睡眠状态和毒状态的装饰品以及对应的恢复道具，如果将研究区 LV2 修改案开发出来的话，可以获得一个 100% 防止睡眠效果的装饰品，有能力的玩家还是完成一下吧。准备结束后从宫下公园前进入涩谷 / 繁花树海，根据地图上的提示（标注有感叹号的地方），在宫下通り、宫下通り北、道玄下路地和道玄坂 4 个区域设置精神波防止装置，这里会出现的龙系敌人有ドラゴライア－ン、スタブドラグ等，难度都不高，在宫下路地北以及左边的地下通道中分别可以救助人质怯えていた男、アキノ和ミヨシ，4 个区域的装置全部设置完毕后，回到涩谷最初的入口与本章的帝龙スリ－ピ－ホロウ战斗。胜利后获得“スリ－ピ－ホロウ检体”，同时追加武装扩张案、スキル开发案、タ－ミナル开发案、DIVA ル－ム改修案、研究区 LV3 改修案、SKY 居住区改修案。

VS ドラゴライアーン

拥有低 LIFE、高回避和高速度等特点，会使用睡眠等全体异常状态攻击，弱点是炎属性，可以利用毁灭者的“迎击スタンス”配合超能力者的属性障壁，一旦它攻击毁灭者就会受到双重反击，一回合将其歼灭也不是难事。

VS スタブドラグ

本作中新增的龙系敌人，会使用强力的物理攻击并增加自己的攻击力，还会使用全体麻痹状态的攻击，不过麻痹状态的附加率不高，利用吸引火力的战术对付它会比较轻松。

VS ティラノザウル

前作中出现过的龙系敌人，在该区域中经常位于交通要道的位置，必须打倒它才能开启道路。特点是 LIFE 和物理攻击力极高，单体物理伤害在 50 以上，给自己增加攻击力后会使用单体强力物理攻击，伤害破百，全体攻击伤害也超过 50。推荐用防御反击战术，让毁灭者吸引火力，它没有明显的弱点，保持 LIFE 在 80 以上慢慢打。

VS ブラックホーン

特点在于较高的物理攻击力和 LIFE，会使用蓄力提升自己的攻击力以及释放全员睡眠效果的声波，一般放完声波后会蓄力，然后下一回合使用强力的全体物理攻击，伤害可以达到 100 以上，如果不幸中睡眠状态无法防御的话，只能靠回复或释放减轻伤害的技能来应对。建议给毁灭者装备 100% 防睡眠的装饰品，这样即使其他成员中睡眠状态，也可以使用“バリングシールド”来降低全员伤害。

BOSS 帝龙スリーピーホロウ

战斗前全员一定要装备防毒的装饰品ベノム实力比较强的帝龙，特点是高速度、高 LIFE 和高攻击，对付它首先全员一定要装备防毒和睡眠的装饰品，由于目前无法弄到足够多的 100% 防御装饰品，建议给主坦克角色装上（武士或毁灭者），这样在战斗中可以让其吸引火力，同时保证决不会中这两种异常状态。战斗初期スリーピーホロウ只会使用单体物理攻击和全员随机两次物理攻击的进攻手段，如果连续打中一名角色会很痛。每回合只要有同伴挨打，都尽可能将其 LIFE 加满，尽量保证不出现有人战斗不能。当スリーピーホロウ的 LIFE 下降一半后，会蓄



力并使用带毒属性和睡眠属性的全体攻击，中异常状态后一定要在第一时间用道具恢复，在スリーピーホロウ蓄力前可以给魔法角色加盾加防御等，挡住 BOSS 的猛攻后，接下来 2 回合它只会使用最基本的单体物理攻击，此时就是回复和反击的好机会。BOSS 的弱点是炎属性，有毁灭者的话可以配合超能力者的“ヒートボディ”，吸引火力的同时可以给予其双重反击。

首都高 /11 号线探索

返回国会议事堂后自动完成与 SKY 汇合的任务，此时回到自己的房间调查桌上可以获得ネコ和ダイゴ赠予的“からあげ弁当”和“ひのまる弁当”。休息一晚，第二天早上收到指示前往研究区得知杀龙兵器在首都高 /11 号线移动，同时 SECT11 的成员也在那里，准备抢先夺走杀龙兵器。整备一下队伍来到大地图进入新的地点首都高 /11 号线，在入口处可以救助人质归りを待つ女性。在最深处发现原来之前看到的神秘女子本身就是杀龙兵器，双方都在抢夺，战斗无法避免。将イズミ、アサルト兵和投掷兵打倒后，SECT11 的成员挟持杀龙兵器少女离开，无奈只能撤退，回到研究区得知原来那个女孩子名叫マリナ，是远古种族用来制作杀龙剑的关键所在。剧情结束后回到自己的房间休息一晚，第二天自动解除本作职业的最后一种外观，在完成ターミナル机能强化案后即可选择该外观。



VS イズミ、アサルト兵、投掷兵

先解决アサルト兵和投掷兵，这两人只会使用单体射击和全体射击两种攻击方式，全体射击在他们体力不支时才会使用，命中率不高但带盲目效果。イズミ会给自己增加攻击力并释放全体强力物理攻击，伤害最高到 70 左右，尽快削减杂兵数量后就能轻松搞定了。

第四章 クリティカルポイント

国分寺／灼热砂房

醒来后先前往会议室，得知 SECT11 想要带マリナ离开，目前正在国分寺／灼热砂房与龙族交战，剧情后国分寺／灼热砂房自动开启。这里的大部分杂兵弱点是冰，超能力者的冰魔法在本章会比较活跃。在大砂漠区域入口附近与 NPC スズキ队员对话可以习得支援技能“キラーズアトラクト”并获得 3 个“ストナル”，在北侧还可以救助人质シバタ队员，注意该区域地图上虽然可以看到很多龙系敌人，但实际上是无法正常与其接触的，必须在与杂兵的战斗中让其突入才能解决它们，这里会出现的龙系敌人有ドラゴフォルバル、ドラゴストナータ、スカーヴァイパー三种，实力都不强。在国分寺工场前区域的中央位置会遭遇强制战斗，将敌人打倒后可以在角落里救助人质投げやりな女。继续探索发现道路被分为两条，随便走哪边都能到达目的地。存档后会立刻与 SECT11 的成员サイキック兵和アサルト兵战斗，胜利后从左边的楼梯前进，在下一个区域救助人质キツイ作业员，注意这个区域非常大，探索完需要花不少时间。通过这里进入工场エリア 2（注意在激活脱出点的左上方会有人质补给部队员可以救助，但需要从区域 2 的位置绕回来才能与其对话），这里会发生剧情，跟着 SECT11 的成员走，路上会有不少能力比较强的新龙系敌人挡道，需小心应战。从上方的通道绕出来后，打倒龙系敌人再从地图上从下往上数的第二个通道进入，可以开启区域 2 的通道并救助两名人质冷静な青年和笑い飞ばす男。原路返回走最上方的通道，开启电梯后进入机械龙制造所区域，从这里可以进入工场エリア 3，找到保存点后与 SECT11 的成员ウィル、トニー、フレッド 3 人战斗，胜利后继续前进，在下一个区域可以救助人质热心な研究员，找到下一个保存点后准备一下马上与本章的帝龙トリニトロ战斗。成功击破帝龙后，我方与 SECT1 的成员会为了争夺マリナ再次开战，这次要同时对付サクラバ兄妹二人，战斗前可以先回复，与ショウジ对话开始对决，两人的实力比较强，打倒两人后成功夺回マリナ。



VS ドラゴフォルバル

比较麻烦的龙系敌人，能力不强，只会使用全体附带盲目效果的技能，弱点是冰属性。

VS ドラゴストナータ

类似ドラゴフォルバル的敌人，最大的特点在于会使用单体石化攻击，异常状态附加率很高，弱点同样是冰属性。

VS スカーヴァイパー

这条龙的特点在于物理攻防能力高，且会使用物理属性的全体攻击，弱点是冰属性。

VS マシーナルドラグ

前作中就比较麻烦的龙系敌人之一，全体攻击附带火伤状态，虽然不会使用大威力的技能但 LIFE 很高，且在 LIFE 低于一半时会追加每回合自动回复的效果，回复量高达 60，建议使用强攻策略。它的弱点是空和雷属性，保证 LIFE 在 70 以上不会有太大的危险。

VS サイキック兵、アサルト兵 ×2

3 人的攻击都不高，但手榴弹攻击会附带盲目状态。优先集中火力干掉**サイキック**兵，剩下 2 个就没什么威胁了。

VS フライドラゴニカ

ドラゴライアーン的亚种，除了会使用全体睡眠状态的光线外，还会使用单体石化攻击，我方全员被石化的话是会导致直接 GAME OVER 的，中了状态一定要快速恢复。它的速度快但攻击力不强，LIFE 也就比原始种高出一点，弱点一样是炎属性。

VS マテリアルドラグ

会使用附带火伤以及毒效果的吐息，不过好在伤害都不高，它的弱点是冰属性，可以采取吸引火力 + 冰障壁的战术，但要注意吸引火力的角色的 LIFE。另外在其 LIFE 较低时，会使用增加防御力的技能，伤害输出大幅降低，攻击力不够的话战斗回合会延长。

VS ドラグメガアース

除物理攻击较高外没有太大的特点，保持LIFE 在 100 以上不会有生命危险，它没有明显的弱点，可以采取吸引火力作战。

VS ウイル、トニー、フレッド

这 3 人的实力较强，首先大部分攻击附带火伤和盲目效果，战斗前记得更换一下对应异常属性防御的装饰品，其次 3 人中ウィル会使用合体攻击，全体伤害将近 100 的同时还附带火伤效果，中了的话不死也半残。建议本场战斗优先集中火力消灭トニ－或フレッド其中一人，这样就破了他们的合体攻击，其他的全体伤害只有 30 点伤害左右，装备了防止火伤的装饰品保持 LIFE 在 100 以上就没啥危险了。

BOSS 帝龙トリニトロ

该帝龙也是前作中就登场过的，它的特点在于高攻击和高炎属性伤害，弱点是冰属性和空属性，战斗前记得全员装备防止火伤的装饰品。战斗初期它只会使用单体、全体火炎弹等攻击方式，用武士或者毁灭者吸引火力，配合超能力者的冰障壁技能是不错的选择，其他角色负责辅助和回复，保持 LIFE 在 100 以上。当其 LIFE 下降一半以后，会释放每回合自动回复的技能，回复量固定在 70，这个时候要注意全体的输出，不要让它回复过多。当其使用“ヒートチャージ”、“体内フレア”以及“气合”的时候，下一回合会释放强力的物理或炎属性全体攻击，伤害在 100 ～ 150 不等，全员最好进行防御或使用防御型技能，撑过去后下 2 个回合它都不会使用太强力的攻击方式，抓紧机会回复和反击。帝龙トリニトロ虽然攻击力高，但是防御力和 LIFE 却很一般，整体来说不算很难对付。

VS サクラバ兄妹

两人中イズミ每回合会行动两次，攻击多以直接型物理伤害为主，ショウジ则会用射击型物理攻击。两人中先击破イズミ的话ショウジ能力会上升，击破ショウジ的话イズミ防御力会下降，因此推荐优先击破ショウジ。由于两人的攻击力非常高，最好有角色专心回复，当イズミ使用攻击力上升的技能时，下一回合必定使用全体合体攻击，伤害超过 150 且附带盲目效果，推荐战斗开始前蓄满 EX 槽，这样进入战斗立刻爆 EX 集中火力对付ショウジ，两人的 LIFE 都只有 2000 左右，爆发起来 2 回合即可干掉一人，剩下一人就没威胁了。

国会议事堂

回到国会议事堂后先前往研究区，大家商议如何制作杀龙剑，剧情后返回房间睡一觉。第二天起来发现大量的龙来袭，来到电梯前触发剧情，接着自动来到广场前与来袭的帝龙フォーマルハウト战斗，直接防御即可，一回合后自动结束战斗，最后大家不得不为了躲避フォーマルハウト所带来的瘴气而转移到地下，剧情后暂时只能在 B9F 到 B13F 之间移动，分别在自卫队驻屯区、备蓄仓库和研究室与 NPC 对话触发剧情，收到通知后再返回研究室，最终在エメル等人的牺牲下，フォーマルハウト暂时离开了国会议事堂。



特殊章 地の底から

国会议事堂

醒来后先前往自卫队驻屯区的作战会议室，接着回到研究室休息，第二天前往自卫队驻屯区阻止イズミ等人冲出去送死。对话结束后回研究室再休息一晚，再返回自卫队驻屯区得知阻止毒素扩散的道具已经做出来了，最终 13 小队再次出发，目标是夺回国会议事堂的控制权，同时获得“サイケメガホン”、“フウマシュリケン”、“ゴールドファング”、“ソニックナックル”、“ポケットアーミー”、“ベノムククリ”和“巴御前”，这些都是所有职业的强力武器，整顿队伍后与キリノ对话上升到地面，接下来开始逐个清理这里的龙系敌人。会出现的龙系敌人除了レッドワイバーン外大部分都是之前就打过的类型，建议装备防御麻痹和火伤的装饰品，石化状态的附加率不高，气力低下状态暂时无法防御，中状态之后用技能来恢复便是。由于这里

经常会面对数只龙，一定要注意己方魔法角色的安全及消耗，战斗一结束就用道具补满。将这里的所有龙系敌人清理干净后，来到广场前与本章最后的敌人ドラグサタナー战斗。胜利后国会议事堂所有设施解放，同时追加武装扩张案、スキル开发案、龙杀剑开发、居住区D改修案以及ラウンジLV1改修案。



VS レッドワイバーン

目前为止最强力的一种龙系敌人，攻防能力高不说LIFE也多得惊人，最厉害之处在于回合一开始就会降低我方的速度然后给自己增加魔法攻击力，下一回合必定使用强力的龙之吐息，伤害有可能达到200以上，看到它使用就要进行防御或辅助了，例如使用毁灭者的“吹裂く也”。只要挨过这一招后就可以快速回复并反击，它的弱点是冰属性，多利用该属性的魔法攻击吧。注意它不会移动，将其他龙系敌人清理干净再单独对付它压力会小很多。

VS ドラグサタナー

攻防能力和LIFE非常高的龙系敌人，也算是半条帝龙了。它最具威胁的是全体强力地震攻击以及炎属性的吐息，前者不防御的话伤害高达150以上，后者会附带气力低下效果，一定时间内MANA消耗量2倍。前者使用前会进行蓄力，看到后进行防御或释放防御型技能即可；后者就只能用技能恢复了，装饰品里暂时还没有防止该状态的。保证我方的LIFE在150以上与其慢慢打消耗战，当扛过它的地震攻击后它会处于防御下降的状态，接下来的2个回合就是反击的好机会。



第五章 天空の战场

池袋／山手线天球仪探索（第一次）

虽然夺回了国会议事堂，但我方牺牲也是巨大的，起床后前往会议室，得知SECT11已经前往池袋了，不能让他们白白牺牲，剧情后新地点池袋／山手线天球仪会开启。先前往ムラクモ居住区左边的房间与イズミ交谈，接下来进入池袋／山手线天球仪。离开前手上应该有不少的Dz点了，别忘记开发技能和武器等，能完成武装扩张案LV6的话，商店会出现防止行动不能状态的装饰品，人手一个吧，能完成スキル开发案LV3的话，所有职业可以习得最强的职业奥义。进入池袋／山手线天球仪顺着铁道爬很快就会遭遇前作中就出现过的电磁炮，打倒它后快速往地图上方走还会遭遇数次电磁炮，由于本次的地形中有些龙系敌人会在玩家所在范围之外移动，想要消灭它们只能让其在战斗中突入，强烈建议在普通的杂兵战中先让其突入，清理干净再单独解决电磁炮，如果在与电磁炮的战斗中被龙突入的话危险性非常高，很容易出意外导致全灭。这里出现的几种龙系敌人中ホバードラグ算是比较难对付的，遇到的情况下EX奥义技能一定不要省。一路来到中枢ポイント后发生剧情，要求全员返回，激活脱出点后可以救助该区域的人质エミリー和ノリの轻い男再回去。



VS モーフドラグ

本作中新增加的龙系敌人，攻击力高且会使用增加回避的技能以及攻击附带盲目效果的技能，对我方角色的命中有一定要求。后期的全体随机次数攻击一定要小心，被连续击中有很大的危险性，必须保证我方的LIFE不低于100。

VS 电磁炮

会使用单体攻击和全体攻击两种技能，全体攻击的次数随机，每次伤害在 30 左右，由于和龙系敌人一样每回合行动 2 次，角色被集火还是很危险的。另外，它的全体光线照射不但威力高，且附带行动不能的效果，LIFE 一定要时刻保证在 100 以上。

VS ホバードラグ

前作中出现过的龙系敌人，LIFE 很低，但会使用吸血攻击以及全体冰属性魔法，最具威胁的是全体行动封印一回合的技能，中了的话会非常被动，可以说是本章中最麻烦的龙系敌人之一了。建议装备防止行动不能和冻伤效果的装饰品，再利用强力反击在短时间内将其干掉。

VS ドラゴハンマード

物理攻击型龙系敌人，单体攻击和全体攻击伤害都很高，而且还会蓄力，但只限于物理攻击，针对其弱点用毁灭者的“迎击スタンス”和属性障壁能轻松搞定它，没什么威胁的一种龙系敌人。

池袋 / 山手线天球仪探索（第二次）

回到国会议事堂后先前往会议室，再来到ムラクモ居住区劝说イズミ挽救现在群龙无首的 SECT11，最后再次返回池袋 / 山手线天球仪继续作战。直接传送到中驱位置，打倒下方守门的龙系敌人ドラゴハンマード后可以探索高度 273M 和 218M 几个区域，完成后继续按照原路往高度 400 的地方走，在中央位置会触发剧情并与龙系敌人フリーズドラゴン战斗，关键时刻イズミ赶到，并指挥 SECT11 的成员展开作战。胜利后继续清理这一层的龙系敌人和电磁炮，从右边的通道绕到外周后可以救助右上角区域的人质报道キャスター，从下方进入外周部分救助人质头を抱える研究员。完成后来到顶上部激活最后的传送点，之后就要与本章的帝龙交战。将其击破后国会议事堂追加武装扩张案、スキル开发案、大浴场 LV2 改修案和ラウンジ LV2 改修案。回到会议室，得知目前只有日本具有与龙对抗的能力了，回房睡觉后本章结束。

VS フリーズドラゴン

很强力的敌人，特点是攻击力高、LIFE 高且会使用全体冰属性攻击，伤害高达 150 以上。虽然其弱点是炎属性，但会给自己释放炎属性耐性上升的魔法，最好的办法是吸引它的火力，或者使用 EX 奥义快速歼灭它，我方魔法角色没有护盾的情况下被其打中很容易战斗不能。



BOSS 帝龙ジゴワット

同样也是前作中出现过的帝龙，进入战斗前全员最好装备防止麻痹状态的装饰品。和前作相比，它的 LIFE 和攻击力大幅提高，通常状态下会使用各种射击系攻击，伤害在 150 ~ 300 之间，由于攻击都不是直接系，冰障壁在前期基本派不上用场，当其进行电磁炮蓄力时，抓紧时间进行攻击，它完成蓄力一共需要 2 回合，当显示チャージ完了时，下回合全员防御它的大威力的全体电磁攻击，不防御的话伤害能达到 200 以上且附带麻痹效果，这也是ジゴワット最具威胁的一招，扛过去就没啥好怕的了。它的弱点是冰属性，由于 LIFE 非常高，建议战斗一开始全员立刻用掉 EX 奥义，等其 LIFE 较低时差不多就又蓄满了，可以用第二轮 EX 奥义将其解决掉。将其击破后获得“帝龙ジゴワットの心脏”。

第六章 巨大遗迹の王

东京地下 / メトロ大遗迹探索（第一次）

醒来后前往会议室确认本次的作战目标是东京地下的巨大遗迹，剧情后整备一下队伍，能开发出新武器自然最好，准备好后进入东京地下 / メトロ大遗迹。这里的敌人实力提升了不少，探索时注意魔法角色的 LIFE。在塔ノ庭院区域可以救助人质オタクなお兄さん，接着击破下方守门的龙系敌人キルホーンドラグ，来到中央地带发现这里有 5 个入口，不过目前只能走中间的入口。通过长长的阶梯来到最下方的斗技场遭遇本章的帝龙ジャバウォッ

ク，与其展开战斗后直接防御 3 回合即可，此时打它是无效的，3 回合后强制撤退，自动回到入口得知本次的帝龙是 4 体合 1 的，必须先击破其他 3 只供给能量的帝龙才能击破它。



VS ドラゴハンマオ－

非常强力的物理系龙系敌人，特点是物理攻击力以及 LIFE 超高，其他方面就比较低了，利用反击和障壁等组合战术会比较容易。

VS キルホ－ンドラグ

スカ－ヴァイパ－的强化版，能力进行了大幅强化，除了攻防能力大增以外，全体攻击技能附带技能封印效果，中了的话一定回合内无法使用技能。当其进行蓄力后，下一回合必然使用全体强力物理攻击，伤害超过 150 还附带出血和麻痹状态，中出血状态后每回合会损失 40 以上的 LIFE，看见其蓄力后最好全员执行防御指令，中状态后要及时解除，装备对应的装饰品来防止是最有效的方法，它的弱点是冰属性。

东京地下 / メトロ大遗迹探索（第二次）

剧情后再次展开作战，此时可以先回议事堂补给一下，返回后按照提示先从左边的通道开始探索，左一的阶梯上有宝箱可以回收，但是里面的龙系敌人挨得比较近，很容易被连续突入，作战时一定要小心。进入西ノ广间发现这里的龙系敌人会钻入地下，行动时一样要小心别被其从背后偷袭，连续突入的话很容易全灭，危机时 EX 奥义一定不要吝啬。在初始的位置等アイスモ－フドラグ钻出来后冲上去干掉它，另外该区域还会有两只龙系敌人聚集在



一起的情况，注意好魔法角色的安全，在右边可以救助人质マニアなお姉さん。将中央最上方的龙系敌人干掉后将面对第一只帝龙的分身ブラッドスナッチ，打倒后自动回到岔道入口处。走左二的通道，这里没有帝龙的分身，打倒下层龙系敌人后可以救助人质コダチ并回收宝箱，在最下层还有人质怯える研究员。完成后走右边第一个通道，在中央位置与帝龙分身ウォ－ルスナッチ战斗。胜利后原路返回，注意这里左边的道路还可以救助人质カミヤマ，下一层则有人质ヤマモト，但需要折回来再走一次才能与其对话。完成后回到岔路口走最后一条通道，在最深处与最后一只帝龙分身ロックスナッチ战斗，完成后自动返回出口，注意没有回收完道具的同样需要折回来再探索才行。全部探索完毕后返回准备一下，多买一些解除技能封印的道具，重新走中央的通道与本章的帝龙ジャバウォック正式对决。胜利后议会堂追加武装扩张案 Lv8、大食堂改修案、职人工房区改修案，同时获得“ジャバウォックの心脏”并自动返回议会堂，回房间睡觉自动进入下一章。

VS アイスモ－フドラグ

第五章出现的モ－フドラグ强化版，除了会使用增加回避率的技能外，还会让我方角色中盲目状态，由于 LIFE 很低外加弱点是炎属性，反击战术 + 炎障壁对付它非常轻松。

VS ブラッドスナッチ

很强力的物理型帝龙分身，会使用全体封印的技能以及单体强力物理攻击，蓄力后伤害达到 200 以上，对魔法角色基本是一击必杀，看到其蓄力后魔法角色最好防御或加护盾。由于其 LIFE 相对较低，建议可以开 EX 奥义一回合解决它。

VS ウォ－ルスナッチ

虽然外型上和ブラッドスナッチ一样，但实际能力不同。它的特点在于低 LIFE 和高防御，使用技能后防御更是高得惊人，在其释放防御上升的技能时全员执行防御或回复指令吧，这个阶段打它得不偿失。另外它还会使用附带全体封印效果的强力物理攻击（提示使用大回转下回合必定使用该攻击），注意我方魔法角色的安全。

VS ロックスナッチ

除了会引发落石在数回合后攻击我方全体外，其余攻击方式和ウォ－ルスナッチ一样。

BOSS 帝龙ジャバウォック

本次的帝龙实力算是比较低的了，它最大的特点是 LIFE 和防御力很高，在使用了技能后防御力更强，回合开始前还会使用地震技能，2 回合后会有巨石落下攻击我方全体，需要提前计算好伤害量。建议对这个 BOSS 开始就释放 EX 奥义，然后用毁灭者的迎击 + 超能力者的障壁来进行反击，当其蓄力后全员防御，只要 LIFE 不低于一半就没有危险。BOSS 最麻烦的一招是全体炎属性攻击，伤害不高但附带技能封印效果，由于目前由于没有对应防御的装饰品，中了的话只能用道具恢复。至于 BOSS 给自己附加会心一击后额外行动的状态倒不用担心，它的会心一击率不高，发动的机会很少。



第七章 首都高深渊へと下る道

首都高 / 湾岸天楼

起床后前往会议室得知最后一只帝龙的位置，进入大地图后新地点首都高 / 湾岸天楼开启，这里的区域比较大，敌人强化了不少，比较恶心的是很多龙系敌人一开始都位于区域外，正常情况下是无法从背后突袭的，只能让其在战斗中突入。与这里的 NPC 对话发现他们都不愿意离开，来到地图左下角，调查地上有装置的地方可以在该迷宫不同高度的区域跳跃前进。一路跳跃至 614M 脱出点地方，保存一下从正前方的地点跳下去会触发剧情，接下来的区域暂时不会遇敌，一路走下去竟然看见自己的同伴，并且说着奇怪的话。再继续探索到中层 384M，这里跳下去后跟者同伴进入会议室，剧情后醒来得知原来是中了帝龙的精神波产生了幻觉，在死去的エメル的帮助下才成功摆脱控制。剧情后幻觉消失并自动返回中层 512M，这里可以正常探索了，消灭挡路的龙系敌人イビルティラノ救助人质カワカミ。接着进入中层 384M 救助人质おネエなおじさん和しっかりした子供，这层有很多可以往下跳的地方，从不同的地方跳下去可以到达下层 256M 的不同位置，比较重要的最中央和右边的地点，往下跳能救助人质お茶好きの老婆并回收 SP 获得量 1.2 倍的装饰品“とってもアッパー”，千万别错过。回收完毕后从最北面跳到下层 128M 区域，这里不但有脱出点还可以救助人质エンドウ和明るいおばちゃん。接着准备一下马上与本章的帝龙インソムニア战斗，胜利后追加最后的武装扩张案 Lv9 以及居住区 E 改修案，并获得“インソムニアの心脏”。回到议事堂后先将龙杀剑开发完成，回房间睡觉第二天就可以拿到传说中的龙杀剑，马上就是最终决战了，再次回房间睡一觉进入下一章。

VS ドラゴプリズマ

会使用全体炎属性以及出血状态攻击，不过出血量并不大，虽然会吸血但自身 LIFE 很低，用反击很容易一回合将其打致残血，比第五章的弱化版反而好打多了。

VS コルナロドン

会使用冷气震动，数回合后落下冰块攻击我方全体，还会使用全体冰属性攻击，附带冻伤状态。除此之外除了 LIFE 高基本没啥威胁，弱点是炎属性，算是比较弱的龙系敌人。

VS キャリオンドラグ

攻击力高速度快的龙系敌人，会给自己增加物理攻击力，注意该类敌人有个最大的特点在于对我方有出血状态的角色很容易出一击必杀，中了该状态一定要及时恢复，它的弱点是冰属性。

VS シールドドラグ

前作中最具特点的龙系敌人之一，手上的盾牌会用来防御，防御时攻击它会被反击，但盾也有耐久值，攻击数次就会碎掉。盾碎后它会给自己强化状态并使用双手攻击，伤害不算太高，及时回复即可。该敌人最麻烦的一招是单体雷属性攻击，会附带麻痹以及混乱效果，中了混乱不及时恢复有概率会伤到自己人，好在只针对单体。



VS イビルティラノ

特点是高 LIFE 和高物理攻击力，在其提升物理攻击力后的全体攻击伤害接近 200，要提前计算好伤害量避免魔法角色被一击必杀。

BOSS 帝龙インソムニア

难度非常大的帝龙战，战斗前一定要开发武器，让防止即死的装饰品デッドガード出现，然后人手装备一个，不过即使这样即死的防御率也只有 50%，我方角色有预防即死的技能也一定要学习，例如超能力者的战斗不能后自动复活一次等技能。帝龙インソムニア在使用“死の予兆”后，下一回合必定使用“死の宣告”，即死状态附加率很高，没有装备装饰品的话被一击全灭也很正常。平时可以让我方的超能力者给全员使用战斗不能后自动复活的技能，其他两名角色负责回复和攻击，这样即使被打中也绝不会全灭，只要防住这一招两次后，它基本就不会再用了，接下来就可以慢慢打了。它会使用的技能中威胁较大的是两招全体攻击，一招炎属性附带火伤状态，另一招伤害有 200 左右，全体回复一定要跟上。インソムニア的弱点是空属性，有高级空属性魔法的话可以多加利用。



第八章 神∞人

东京スカイタワー

前往会议室触发剧情后开始最终作战，来到大地图，最后的区域东京スカイタワー可以进入了。作为最终迷宫，这里的敌人强度非常高，探索时一定要稳步前进。这里会出现的龙系敌人有ミクロドラグ和クリミナルドラグ，在天望デッキ区域可以救助人质归ってきた男性，天望回廊 445 则有人质 NC・ヨコヤマ，另外与本层最北面的 SKY 成员アユ对话可以回复全员的 LIFE 和 MANA。通过这 2 层进入天望回廊 450，在地图中央位置救助人质トミタ和マナベ，接着到中央位置激活脱出点后保存一下，马上会与 BOSS 的纹章交战，胜利后出现光之柱，可以进入最后的真龙の领宙。



真龙の领宙

最终区域出现的敌人都经过了大幅强化，会出现的龙系敌人包括カノンドラグ、ザトウドラグ、マッシブドラグ和デモンドラグ，都是非常强力的敌人，战斗前一定要做好充足的准备，防御睡眠和混乱的装饰品最好人手一个。在真龙の领宙可以回收各个职业的强力装备，建议探索仔细一点。在最终的 D・警戒线区域会有一场对三条龙系敌人的战斗（后两条会很快突入，这里和前作几乎一模一样），难度很高，想赢的话 EX 技能一定要用在刃刃上，胜利后激活最后的脱出点，接下来就是最终战了。



VS ミクロドラグ

拥有一贯的高速度和低 LIFE 等特点外，最麻烦的在于全体随机攻击附带了技能封印效果，好在封印效果很弱，一般 1 到 2 回合即可自动解开，除此之外还会吐出附带诅咒效果的火球，主攻人员中了也比较麻烦，要及时恢复。

VS クリミナルドラグ

很强力的物理型龙系敌人，初期只会用单体物理攻击，等 LIFE 下降到一定程度时会自己解开枷锁并使用全体物理攻击，伤害次数随机且每次至少都在 100 以上，当其解开枷锁时就要注意全员回复或防御了，另外它的单体技能封印魔法也比较麻烦，好在状态附加率并不高。

VS ドラグメガリップ

LIFE 高得惊人，但实际物理防御力很低，当LIFE 较低时会增加自己的物理攻击力，但依旧不够看，算是比较弱的看门型龙系敌人了，弱点是冰属性。

VS デモンドラグ

高攻击高 LIFE 型的龙系敌人，注意回复问题不大。当其蓄力后的全体攻击伤害会达到 200 以上，同时附带诅咒和虚弱效果，建议全员防御减少伤害量，挨过这招后就是反击的时机。

VS 纹章

序章强得一塌糊涂的 BOSS 现在就是个软脚虾，攻击低不说 LIFE 只有不到 5000，弱点是雷属性，嫌麻烦的玩家可以放 EX 奥义快速搞定它。

VS ザトウドラグ

真龙领宙中非常强的龙系敌人之一，会连续使用毒吐息和冻气吐息两种全体攻击方式。前者附带毒状态后者附带睡眠状态，再加上其不俗的攻击力，一旦我方的回复角色中了睡眠状态会陷入非常被动的局面，推荐进入该区域后装备防止睡眠的装饰品，降低全灭的几率。它的弱点是雷属性，有高级雷魔法可以多加利用。



VS カノンドラグ

同样是真龙领宙中最强的敌人之一，第四章出现的龙系敌人的强化版，全体毒属性攻击变强，当其跳到空中吐毒时还会附带混乱效果，异常状态附加率很高，事先最好能装备防混乱的装饰品。

VS マッシブドラグ

非常强力的物理型龙系敌人，物理攻击力和 LIFE 极高，物理型角色也扛不住它的 3 次攻击。该敌人的缺点是攻击手段基本上只有单体物理攻击和全体物理攻击 2 种。全体物理攻击次数是随机的，使用前会蓄力，看到其蓄力后魔法角色一定要防御，不然容易被一击必杀。当其使用单体诅咒攻击时，如果我方主攻角色中了的话必须第一时间解开，否则攻击不了几次必被诅咒害死。

最终 BOSS フォーマルハウト

战斗前全员换上防止错乱和诅咒（咒い）的装饰品，这个形态的 BOSS 不算强，它会使用单体附带诅咒效果的攻击以及全体附带错乱和诅咒效果的“噩梦ノ花”，使用“噩梦ノ花”之前会先释放“破灭ノ予兆”，可提前做好防御准备。除此之外 BOSS 比较有威胁的是单体大伤害附带即死效果的攻击，即死效果无法回避，但好在附加率不高，一旦有角色战斗不能时一定要立刻救起来。BOSS 的 LIFE 在 13000 左右，将其击破后进入下一个形态。



最终 BOSS 神体フォーマルハウト

最终 BOSS 的真正形态，LIFE 高达 25000。初期 BOSS 会使用单体物理攻击、单体诅咒攻击和全体攻击，其中比较麻烦的是诅咒攻击，主攻角色中了的话一定要第一时间恢复，不然很容易被反伤至死。其他攻击伤害在 100 左右，只要及时回复问题不大。除此之外 BOSS 还会使用“クリスタルシック”，这招的效果是全员混乱＋错乱＋冻伤＋技能封印，除了冻伤外其他状态中了都要第一时间恢复，不然战斗会变得异常被动。当其 LIFE 下降 25% 左右时会给自己附加诅咒状态成功时额外行动一回合的技能，这个状态无法避免，一旦中了 BOSS 会多出两次攻击机会，压力倍增，只能祈祷装饰品的防御效果能给力点了。BOSS 的 LIFE 下降到一半左右时，增加两种全体攻击方式“エンドブレス”和“魔枪フォーマルハウト”，前者为全体大伤害，使用前会提示“大きく息を吸った”；后者在使用前会提示“破灭の预兆”，前者伤害在 200 左右，后者则超过 300 以上，伤害虽高但不附带任何异常状态。其实只要能防住 BOSS 的诅咒状态，本战难度并不高，战斗中最恐怖的就是中 BOSS 的诅咒效果以及技能封印让局势瞬间崩坏。BOSS 的 LIFE 下降到 30% 就可以考虑全员使用 EX 秘奥义一回合解决它，以免意外发生。将其击破后还需要再打一次，不过这次 BOSS 的能力会大幅下降，随便虐杀即可，胜利后邪恶的龙神再一次被消灭，返回议事堂会议室与大家庆祝，接下来就是完美的结局了。



通关后会提示玩家存档，读取通关记录后会继承角色的等级、装备、道具以及金钱等所有状态继续游戏，在大地图上还会追加新的地点旧国府／幻影首都。



隐藏迷宫

旧国府／幻影首都

和前作一样的隐藏迷宫，需要通关后才能进入，注意进入前必须交付 30 点 Dz。这个迷宫实际上是其他所有迷宫所拼凑起来的，遭遇的所有敌人全都是龙系敌人，每经过一个场景，就会遭遇主线中的一条帝龙，这些帝龙的攻击方式都没有变化，只是能力经过了大幅强化，挑战时务必要小心。其实该迷宫最大的难点不在 BOSS 而在道路上，这里随机遇敌经常会遭遇 2 条以上的龙系敌人，且能力经过大幅强化，遭遇 4 条的话，8 次攻击下即使是全等级 99+ 全技能学满的队伍都很容易被全灭，比 BOSS 还难打。打倒龙系敌人的话有可能掉落各个职业的最强武器，掉落概率不高需要反复刷。打倒帝龙的情况下可以获得贵重品，将这里所有帝龙全部消灭后，再次进入幻影・真龙の领宙，首先会与ショウジ再次进行对决，这次他每回合会行动 2 次，物理攻击力超高，我方一定要提升物理防御力，不然一旦有人被干掉局势立马会崩坏。将其击破后会面对幻世龙王，实力不是很强，与它战斗要注意它会使用打倒我方角色后再次行动的技能，回复工作一定要做好。将其击破后面对最终的隐藏 BOSS 人类战士タケハヤ，打倒他会进入游戏的真结局。



BOSS 人类战士タケハヤ

战斗前记得装备防止麻痹和行动不能状态的装饰品，タケハヤ通常攻击伤害在 150 左右，会使用全体随机次数攻击的技能“SKY”，这招如果全员不进行防御的话即使是满 LIFE 也非常容易挂掉，最好的方法就是增加全员的物理防御力并降低他的物理攻击力。当其 LIFE 下降到一半左右时会进入暴走状态，该状态下他会使用单体超强物理攻击，全体龙啸攻击并附带麻痹状态，前者打中任何角色都是一击必杀，必须使用盾或者战斗不能后自动复活的魔法来应对，后者全体伤害在 200 以上，回复和防御工作一定要做好，扛过他的超强攻击后会有 1 ～ 2 个回合不会再用这些强力的攻击技能，此时就是回复和反击的时间。注意他还会给自己回复 LIFE，回复量固定为 2998。本战最好有毁灭者，吸引火力的同时让同伴随时给予其战斗不能后复活的状态，这样其他角色就能腾出手来进行辅助和攻击行动了，数个回合后它会再次变回人龙状态，实力大减，抓紧机会攻击吧。EX 槽能用就用，还有回复 EX 槽的道具也要用在刀刃上，当其 LIFE 下降到 15% 左右就可以释放秘奥义一口气解决他了。



玩后感

游戏无论从音乐，画面还是系统来说都可圈可点，通关后追加的隐藏要素让游戏时间也有所保证。不过作为一款续作，虽然在人物、系统以及敌人种类上难免会出现重复，但本作 80% 左右的内容都和前作一模一样，老职业几乎没增加新技能，敌人种类和前作比几乎 90% 都一样，偷懒嫌疑非常明显。

レイトン教授と超文明Aの遺産™

研究中心

文 半夏 美编 Juxi

《雷顿教授与超文明A的遗产》发售已经有一段时间了，官方自发售当天起每天会更新一道谜题。在202辑《掌机王SP》的下载工房栏目为大家献上了一部分谜题的答案，本辑的研究将为大家带来截止到2013年5月11日发布的全部谜题答案。

AVG	文字冒险	3DS
雷顿教授与超文明A的遗产		
レイトン教授と超文明Aの遺産		
Level-5	日版	2013年2月28日
1人	5500日元	对应邂逅通信/无意识通信

日刊ナゾ通信

在游戏主菜单进入“ヒミツノモード”，就能看到“日刊ナゾ通信”，在这里共有20种类谜题，每天官方会按顺序更新一题，持续1年。在保证机器连接到互联网后，选择“ナゾをダウンロード”就能更新。

耐久レース

说明：图上方块内有1～4数字，点击会发生变化，当和相邻方块内的数字一样时会一起消去，如果方块被孤立就无法消失，要仔细思考消除数字的顺序。注：グランプリ01～グランプリ03答案见202辑《掌机王SP》P218。

グランプリ04

答案：如图上顺序按下。注意在按下L之前先将L下方数字变为3；在按下N之前先将N左侧数字变为2；在按下P之前先将P上方数字变为4。

グランプリ05

答案：如图上顺序按下。注意在按下A之前先将A左侧和上方数字变为4；在按下B之前先将B下方数字变为3；在按下C之前先将C上方和下方数字变为4；在按下F之前先将F下方数字变为2；在按下H之前先将H右侧数字变为1；在按下K之前先将K下方数字变为4；在按下N之前先将N下方数字变为3；在按下Q之前先将Q左侧数字变为2。

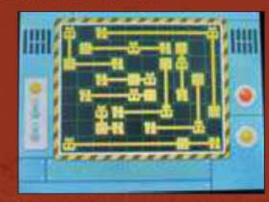


おもちゃ工厂

说明：用线将玩具头、身体、四肢相连，注意线不能交叉重叠，将所有机器人都连好就能过关。注：ロボット01～ロボット03答案见202辑《掌机王SP》P218。

ロボット04

答案：如图所示。



ロボット05

答案：如图所示。





羊がいっぱい

说明： 让牧羊犬推动绵羊前进，羊如果碰到其他的羊就会一起消失，将所有的羊都消除就能过关。注：牧场 01 ～牧场 03 答案见 202 辑《掌机王 SP》P219。

牧场04

答案： 推动让图上红色字母的羊使相同字母的其他羊消失。



牧场05

答案： 推动让图上红色字母的羊把相同字母的羊消除。B要向右推；C要按下下左左上顺序推；D要向上推；G的两个分别向下和向右推，让它们彼此靠近。

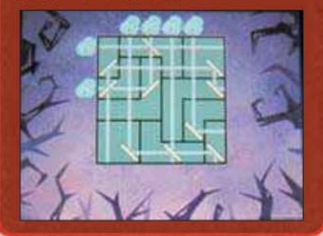


あやかしの森

说明： 设置镜子，反射骑士的圣光，必须和怪物颜色相同的骑士圣光才能消除怪物，有数字的怪物表示必须被圣光照耀的次数，每个区域只能放置 1 面镜子，镜子的角度可以进行变换。注：ゴ－スト 01 ～ゴ－スト 03 答案见 202 辑《掌机王 SP》P219。

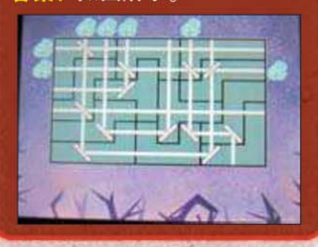
ゴ－スト04

答案： 如图所示。



ゴ－スト05

答案： 如图所示。



ちいさな大冒险

说明： 点击下屏幕奶酪，控制小仓鼠到处走，帮它走到奶酪位置，有的圆柱形可以推动，用于搭建道路。

冒险その01

答案： 先将A圆柱推下台子；然后从上方推动B圆柱；从左侧推动C圆柱，让其卡在两个木箱中间；走上木箱，把D推下去，就能走到终点。



冒险その02

答案： 将A圆柱向上推一下；踩在A圆柱上，把B圆柱推下箱子；把A和B两个圆柱都推到红色升降梯下面，把C圆柱推下来；之后用3个圆柱搭建通往上方奶酪的道路。



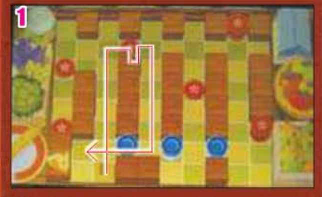
冒险その03

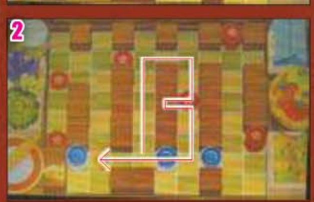
答案： 分别让AB圆柱落到图上AB位置，注意B圆柱要绕到后方推动。

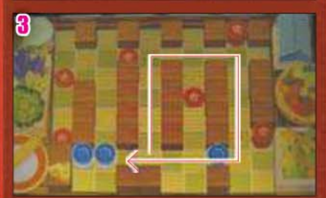


冒险その04

答案： 按图上路线推动圆柱。



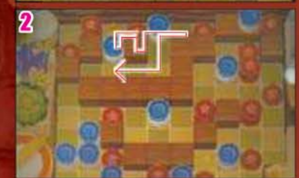


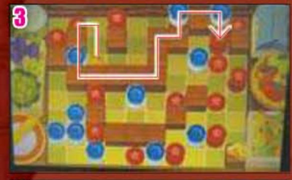


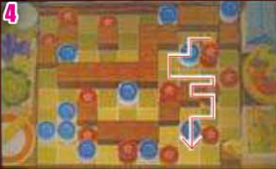
冒险その05

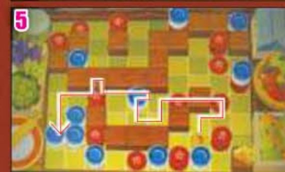
答案： 按图上路线推动圆柱。

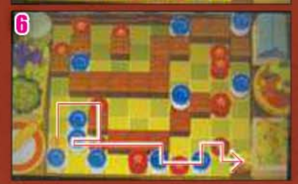












クリーンクリーン

说明： 用线将所有房间连成一个圆圈来决定扫除顺序。线路不能有交叉和分叉，没有线通过的房间请将门打开，不能连续打开两扇紧邻的门。有黑色的线将房间分成几个大区，每个大区连线只能通过一次，不能反复通过。



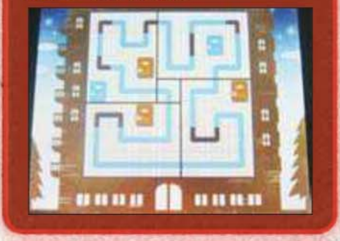
お扫除01

答案： 如图所示。



お扫除02

答案： 如图所示。



お扫除03

答案： 如图所示。



お扫除04

答案： 如图所示。



お扫除05

答案： 如图所示。



コブタ村とオオカミ

说明： 用栅栏将所有的房子圈在里面，房子必须三边都有栅栏，田地周围最多有两片栅栏，线与线之间不能重合或交叉。

フェンス01

答案： 如图所示。



フェンス02

答案： 如图所示。



フェンス03

答案： 如图所示。



フェンス04

答案： 如图所示。



フェンス05

答案：如图所示。

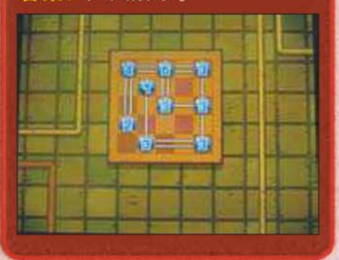


真·炼金工房

说明：将所有的烧瓶用线连在一起，烧瓶上的数字表示其可以接入的线的总数，线不能从斜方向连接，不能有烧瓶被孤立。

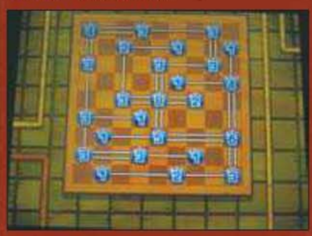
金块01

答案：如图所示。



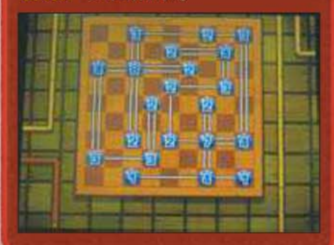
金块02

答案：如图所示。



金块03

答案：如图所示。



金块04

答案：如图所示。



金块05

答案：如图所示。



森の竞技场

说明：控制少年利用跳台跳到远处，不要掉到水中，最终走向终点。少年距离跳台位置为0的时候只能跳过1格，距离跳台位置为1的时候能进行助跑跳过2格，注意着陆地点不能是其他跳台。

ジャンプ台01

答案：如图上路线前进。



ジャンプ台02

答案：如图上路线前进。



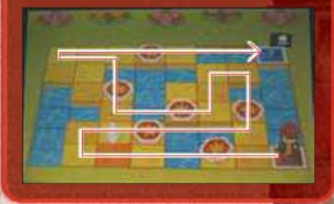
ジャンプ台03

答案：如图上路线前进。



ジャンプ台04

答案：如图上路线前进。



ジャンプ台05

答案：如图上路线前进。



フライトテスト

说明：用线描绘出飞机飞行路线。点击红色的线可以令其旋转，十字路的话飞机必须笔直前进。



飞行训练01

答案：如图所示。



飞行训练02

答案：如图所示。



飞行训练03

答案：如图所示。



飞行训练04

答案：如图所示。



飞行训练05

答案：如图所示。



深海レストラン

说明：移动桌子上的碟子，使每个黑线范围内必须有3种类3个碟子，但是碟子移动过程中路过的格子的上下左右不能有同形状碟子，没有颜色的碟子不能移动。

メニュ－01

答案：按照图上顺序挪动。

1



2



3



メニュ－02

答案：按照图上顺序挪动。

1



2



3 4 5



メニュ－03

答案：按照图上顺序挪动。

1



2



3



4








海賊の航海

说明： 点击下屏幕的宝箱，开始航海，船会以上下左右直线上的宝箱为目标地点航行，选定一个目标后船就可以航行，但是船后有巨大的怪物追赶，所以不能回头，将所有的宝箱都回收就能通关。

メニュー-04

答案： 按照图上顺序挪动。



メニュー-05

答案： 按照图上顺序挪动。







航海日志01

答案： 按图上路线航行。



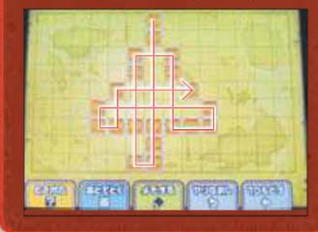
航海日志02

答案： 按图上路线航行。



航海日志03

答案： 按图上路线航行。



航海日志04

答案： 按图上路线航行。



航海日志05

答案： 按图上路线航行。

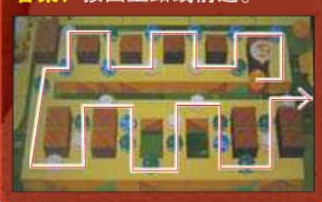


ヘビたまご

说明： 帮助肚子很饿的蛇吃掉所有的蛋，每吃一个蛋蛇就会变长，蛇头如果碰到自己的身体就不能再移动了。

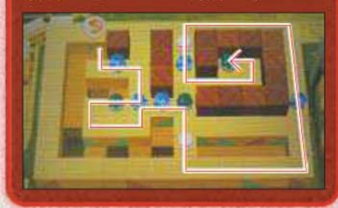
ごちそう01

答案： 按图上路线前进。



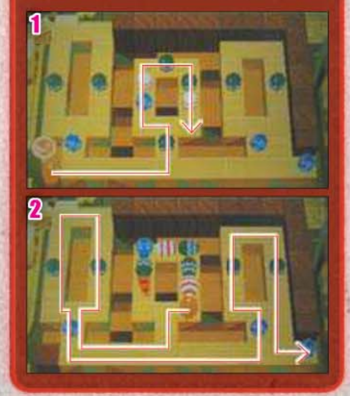
ごちそう02

答案： 按图上路线前进。



ごちそう03

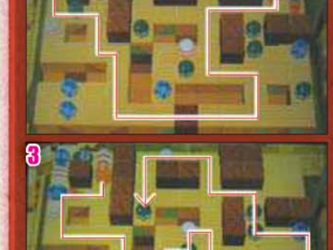
答案： 按图上路线前进。



ごちそう04

答案： 按图上路线前进。



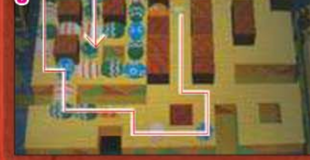


ごちそう05

答案： 按图上路线前进。







勇者の奇迹

说明： 魔物占领了土地，地图上虚线部分是峡谷，可以折叠，实线部分是界线，不可折叠，折叠被覆盖的土地会变成白色，意味着骑士夺回领土，将所有领土都变成骑士的领土就能过关。

战场01

答案： 左上五个格子向下，右下五个格子向左，右上4个格子向下。

战场02

答案： 左上2个格子向下，中央偏右下“L”形3个格子向下，左下2个格子向上，中央附近4个格子向下，右上最大的一块领土向下，中央上部“L”形5个格子向左。

战场03

答案： 最下行右数第二个格子向上，右下格子向左，左上格子向右，第一行一排格子向下，左数第二个格子向上，左下格子向右。

战场04

答案： 图上G向右，L向上，B向下，J向上，K向上，F向左，C向下，H向右，I向上。





金か？银か？

说明： 将海底沉没的金币和银币分成两者彼此相连的区域，使地图上没有空白，点击空白区域能会发生变化，也可以从上下左右四个方向调整金币位置。

金货银货01

答案： 如图所示。



金货银货02

答案： 如图所示。



金货银货03

答案： 如图所示。



金货银货04

答案： 如图所示。



雪原の大地

说明： 用方框将屋子和土地圈起来，要求土地大小和房间上数字一样，每个被圈起来的土地上只能有 1 间房子。

街并み01

答案： 如图所示。



街并み02

答案： 如图所示。



街并み03

答案： 如图所示。



街并み04

答案： 如图所示。



原始ライフ

说明： 推倒地图上的石柱，将怪物全部压死，如果推倒的方向上有其他石柱就会一起推倒，注意超出地图范围的话，就不能从那个方向推倒。

モンスター01

答案： 按照A向下，B和C向右，E向上，F向右，G向上，H向右，I向上，J向左，K向上的顺序和位置推倒石柱。



モンスター02

答案： 按照K向左，H向上，A向右，F向下，C向上，I向下，J向右，L向左，G向左，E向上，B向下，D向下的顺序和方向推倒石柱。



モンスター03

答案： 按照A向下，B向左，C向下，D向左，E向左，F向右，G向上，H向左，I向右，J向上，K向上，L向右，M向下，N向右，O向右，P向右，Q向右，R向下的顺序和位置推倒石柱。



モンスタ-04

答案： 按照A向下，B向右，C向下，D向右，E向下，F向下，G向上，H向左，I向左，J向上，K向上，L向左的顺序和位置推倒石柱。



ブロック博物馆

说明： 图上的方砖点击之后可以旋转 90 度，请让发光的部分全都组成方形。

博物馆分馆01

答案： 如图所示。



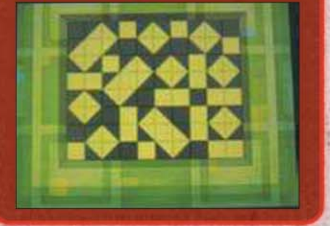
博物馆分馆02

答案： 如图所示。



博物馆分馆03

答案： 如图所示。



博物馆分馆04

答案： 如图所示。



らくちん农园

说明： 用栅栏将天地分区，每 4 块田地分在一起，注意田地的位置不能喝和临田地一样。一眼看上去一样但是实际上是翻转过的图案可以。

收获01

答案： 如图所示。



收获02

答案： 如图所示。



收获03

答案： 如图所示。



收获04

答案： 如图所示。



传说の魔女

说明： 点击石板就能积蓄魔法，再点击一次就能释放魔法，相邻的石板如果积蓄了 4 种不同属性的魔法就会发动，石板消失，石板消失后上方的石板会发生坠落，将所有石板消除，魔女就能诞生。

大魔法01

答案： 按顺序点击图上圈起来的石板，就能完成。







大魔法02

答案：按顺序点击图上圈起来的石板，就能完成。









大魔法03

答案：按顺序点击图上圈起来的石板，就能完成。









大魔法04

答案：按顺序点击图上圈起来的石板，就能完成。














灵魂献祭



◆SCEJ◆ACT◆2013年3月7日◆日版

本作在5月2日再次放出了DLC内容，这次不但追加了一个新禁术和两个新魔物，还追加了一个英文语音包，不过这个语音包是要收费的，售价200日元，有需求的玩家可以购买。

新禁术

エンジェル

负面效果	移动速度降低且无法进行回避动作

以骨为代价发动的禁术，背上长出天使的翅膀，攻击敌人的同时回复同伴的HP，不过使用之后无法进行回避动作的负作用会让战斗变得异常凶险，在无法保证发动禁术后能结束战斗时尽量不要使用。



新敌人

ウロボルス

解体报酬	雷蛇轮の铠片
弱点属性	石
可解体部位	轮子两侧

攻击方式

直线冲撞

原地短暂蓄力后以较快的速度直线向玩家冲撞，略带追尾性，不过躲避起来并不困难，横向翻滚便能轻松应对。用盾防御后其会出现硬直，可以趁机攻击。

锤击

人脸变为巨大的手锤击地面，攻击范围不算大，但会附带较大范围的震地效果。

电网

原地转圈，之后在自身一定范围产生电网，看到发动此招的准备动作后要立即远离魔物，远程攻击的玩家则可以安心攻击。

雷束扫射

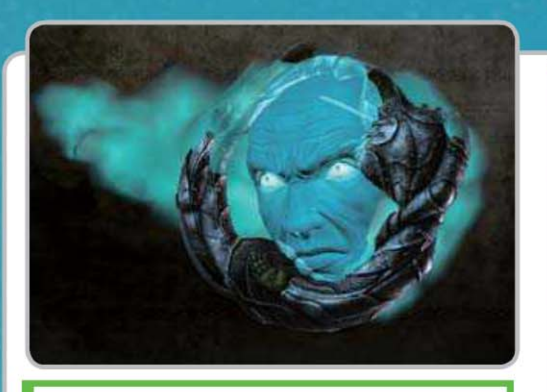
轮子中间的人脸发出直线型雷束左右扫射，有很明显的准备动作，躲到障碍物后面或使用盾防御都可以，如果速度够快可以跑到人脸的后面，躲避攻击的同时还可以安全地攻击。

落雷

场景中会不断出现落雷，落雷出现前地面有非常明显的白色阴影，及时躲开即可。使用这招时魔物会飞到空中，因此我们只需要专心回避即可，待其落下后会有很长时间的硬直，是很好的攻击时机。

S型冲撞

原地短暂蓄力后以S型轨迹向玩家冲撞，比起直线冲撞更难躲避，此招也可以用盾防御后对其造成硬直。



战法要点

冲撞攻击虽然速度较快，但由于可以用盾防御，因此根本不具威胁。锤击和电网的攻击范围都为近、中距离，只要在远处就会非常安全，剩下需要注意的就只有雷束扫射了，如果不携带盾牌就在障碍物附近与魔物交战，利用障碍物来抵挡雷束的攻击。需要注意的是，该魔物在普通移动时是带攻击判定的，尽量不要与其靠得太近了。



ゴースト

解体报酬	夜游の衣服片
弱点属性	无
可解体部位	头、身体

攻击方式

针刺攻击

朝玩家方向发射针刺，准备动作快且追尾性较高，建议看准时机翻滚躲避，如果对自己翻滚技术没信心的可以使用躲避类供物。破坏部位后此招就只会攻击魔物朝向的直线方向，不再带追尾判定。

追踪弹

发射数枚追踪弹攻击玩家，追踪性能不俗，建议利用场景里的障碍物进行躲避。

潜行冲撞

自身变成透明状后撞击玩家，此招追踪性强、速度快且不能用盾防御，躲避起来也非常困难，尽量熟悉其攻击动作后再做打算。

小幽灵攻击

召唤小幽灵从玩家斜上方进行攻击，小幽灵的攻击准度不高，很难命中。

幽灵集结

地面出现圆形攻击范围，走进该范围就会被召唤而出的幽灵攻击，远离即可。

隐身

潜地后进入隐身状态，只有进入心眼状态下才能看到本体。

鬼火

发出带追踪性的鬼火攻击玩家，攻击力很高，被命中后还会陷入燃烧状态，不过鬼火的移动速度较慢，很难被命中就是了。

烟雾

放出烟雾污染画面，屏幕上不断浮现墨迹，不过总体来说不太影响作战。

战法要点



比较难缠的一个魔物，潜行冲撞以及隐身后的威胁都很大，建议在其使用隐身之前强行打出地狱状态，然后让其不停倒地无法动弹。虽说这个魔物行动方式诡异，但总体来说攻击力不算高，惟一有能秒杀玩家的招式“鬼火”又由于其缓慢的移动速度基本不构成威胁，因此只要带上足够的回复类供物就能磨死它。





雷顿教授对逆转裁判



◆Level-5◆AVG◆2012年11月29日◆日版

第八回 酒场の出会い

在酒馆中基克恩和老板娘针对谜题发生了激烈的争辩，最后俩人一起回忆起许多年前基克恩和小狗相遇时的景象，那时的小狗到处抢夺食物被人们追打，实际上却不是为自己食用，而是为了给死去的妈妈。那只大犬因为在游行时被基克恩的马误伤而去世，小犬就用自己小小的身体面对巨大的猎物，竭尽所能想让妈妈复活。最后老板娘留下了一道谜题。



谜题78 スリップパニック

提问： 家里住着老鼠，点击下屏幕控制桌子左右倾斜让老鼠都掉到陷阱里，注意不要让老鼠碰到奶酪

答案： 右→上→左→上→右→左→下→右→左→上→右→下→右→上→左→上→左→上。

第九回 祭りの季节

众人来到广场，被告知一年一度的火祭即将开始，同时还有大量外面的游客前来参观。为了保证游客的安全，广场上有大量的自警团维护秩序，和这些在本篇中做过证的角色叙旧之后，自警团留下谜题79。

谜题79 ナイトの一骑当千2

提问： 移动仅有的骑士的棋子，将敌人全部打倒，注意骑士棋子会按照地图上的箭头移动，如果掉入陷阱的话就会失败。

答案： 按照顺序点击上图标号位置。

第十回 不番者たち

在上一话的最后众人发现了可疑人物，根据城中居民的描述，在湖边找到可疑人物。原来是自警团的老爷爷和审判长，两个人在探讨人生。和他们对话之后，雷顿教授提出一道谜题。

谜题80 星空トロッコ2

提问： 想要踏着银河到达对岸，走上侧还是下侧哪一边能够使真宵以正面朝上的状态下到达？可以点击下屏幕查看再做判断。

答案： 上。

第十一回 火祭り

御剑检察官意外地出现在广场，原来他参加了买药片参加火祭的活动，为的只是和雷顿教授进行对决。结果他却因为“天才检察官”这个称呼和成步堂争辩了起来，卢克也因为总被当做孩子看而很不服气，最后解决图书馆馆长的谜题。

谜题80 カラフルグラス2

提问： 提问：给窗户上色，使相邻两块颜色都不相同，其中黄色只能使用1次。

答案： 如图所示。



烧录卡新闻站

栏目主持：乌冬

文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：NEO Flash 1
生产厂商：NEO Team
适用主机：GBA/NDS
存储容量：128Mb/256Mb/512Mb/1Gb/2Gb/4Gb

提起NEO Flash 1，玩家的记忆可能会分成三种。最早从GBA时期就接触烧录卡的玩家，会认为它是XG2 Turbo的改款，因为NEO Flash 1的设计风格和XG2 Turbo几乎没有任何不同，从外型结构到内部主板电路，NEO Flash 1都有XG2 Turbo的影子，甚至就连XG2 Turbo独特的可换电池的设计，NEO Flash 1也并未放过的“复制”了过来。因此当时就有人说NEO Flash 1其实就是出自XGFlash团队的产品，只不过是换了包装发售而已。而从NDS初期接触烧录卡的玩家就不会对NEO Flash 1有那么多的记忆，大多数玩家只会记得在当时的那个年代，NEO Flash 1是NDS主机上的第一款烧录卡，但由于它1200元可望不可及的价格，大多数玩家也只能从杂志媒体上了解到NEO Flash 1的一些消息。而最后一部分玩家都是在NDS如日中天时才加入到掌机行列的玩家，NEO Flash在当时远不及R4的名望，所以这部分玩家或许对它根本就没有一丝印象。不过这并不能否定NEO Flash 1的意义，毕竟它虽然只是GBA时代的末期烧录产品，但因为附赠了Magic Key（NDS主机Slot-1端引导卡，相当于Passme，一端插上正版游戏，另一端插入Slot-1接口后可令NDS绕过游戏检测，让GBA的Slot-2接口顺利读取NDS游戏ROM），而一跃成为了当时的“第一款”NDS烧录卡，这对于烧录卡的进化还是有着重要意义的。NEO Flash 1实际是NEO Team的第一件产品，因为发售时还在GBA末期，所以卡带有众多的容量可以选择，最小的128Mb，最大的4Gb，同时满足了GBA和NDS两个群体的需要。在NEO Flash 1包装里有烧录卡本体、Magic Key和USB SLIM LOADER III烧录器三样配件，卡带在烧录游戏时需要放进USB SLIM LOADER III烧录器再连接电脑进行烧录，这和后期节约成本的火线烧录卡直接通过GBA进行烧录有着些许不同。不过专有的烧录器并没有为NEO Flash 1带来良好的烧录速度，在当时NEO Flash 1的烧录时间连使用打印机接口的GBA Link Zip SE都不如，可见产品的优化并未到位，只是仓促上市为了抢占时间。当然作为GBA后期的产品，其在GBA游戏的兼容上无需多说，基本可以做到100%，而且采用非外置存储的架构也让游戏运行速度得到了保证，不过像是即时存档这些后期GBA烧录卡几乎必备的功能，NEO Flash 1一样没有，所以单纯作为GBA卡来说，NEO Flash 1还是比较令人失望的。当然它的最大卖点还是可兼容NDS游戏，烧录卡当时发售时已有近百款ROM，NEO Flash 1的兼容性可以达到90%以上，算得上十分出色，惟一的问题在于游戏存档，因为NEO Flash 1无法运行Clean ROM（未经修改过的游戏），所以它的运行需要依托GST小组的修改版ROM，这种ROM的存档文件皆为.gba.sav格式，而因为当时运行机制是由正版卡所引导，所以运行的游戏ROM存档大小必须和正版卡的ROM大小一致，举例来说，当时NDS的游戏存档大小分为EEPROM 4KBit、EEPROM 64KBit和FLASH 2048KBit三种格式，你的正版卡如果是《超级马里奥DS 64》，那么你就无法在烧录卡玩《触摸耀西》，因为《超级马里奥DS 64》的存档是EEPROM 64KBit，而《触摸耀西》的存档类型是EEPROM 4KBit，当然如果你玩的是《恶魔城 苍月的十字架》，那么就没有任何问题了，因为它的存档类型也是EEPROM 64KBit的，通过《超级马里奥DS 64》的引导在NEO Flash 1上可以正常存档。可能很多玩家会说那岂不是至少要准备3张正版卡才行？理论上确实是这样，不过因为当时游戏的存档类型以EEPROM 64KBit居多，数量比几乎达到了90%，所以这点也算不上大问题。其实总结起来，NEO Flash 1作为一款过渡时期的烧录卡，对于GBA游戏的功能支持算是其最大的软肋，价格高高在上却让GBA的附加属性过低，绝对是NEO Flash 1的败笔之一。但考虑到NEO Team当时的重点宣传还是NDS主机，如果从这方面看，NEO Flash 1称得上完美，毕竟是它开辟了NDS的烧录卡时代，Passme的设计更是深深地影响了一代烧录卡。可以说因为NDS功能的突出，NEO Flash 1在GBA烧录卡里也算是“一代天骄”了。



▲NEO Flash 1烧录卡中的主要配件。



▲Magic Key开启了GBA变身NDS烧录卡的序幕。



不知道前段时间的五一假期各位同学过得如何呢？不过相信不少上班的成年玩家们为了过五一的三天假期，要连上7天班吧，这样算起来其实更累呢（笑）。好了，我们来看看近期有什么新周边吧。

USB接口Wi-Fi无线模块

品名：Wi-Fi接続対応 无线LANアダプタ 150Mbps 11n
出品：Logitec
对应机种：3DS与各种可无线上网设备
官方价格：1239日元



科技日新月异，智能手机、平板电脑、相机、甚至闪存卡都附带有Wi-Fi功能，大街小巷都能找到Wi-Fi接入点，真可谓是一个全民Wi-Fi的新时代。针对不太会设置Wi-Fi接入端的用户，罗技推出了USB接口的傻瓜Wi-Fi模块，通过简单的数个步骤能轻松让任何人用上150Mbps速率的Wi-Fi信号。



3DS LL专用机身防护贴膜

品名：3DS LL用本体保护フィルム 自己吸着3DS LL
出品：Answer
对应机种：3DS LL
官方价格：980日圆

不知道各位还记不记得让无数玩家嗤之以鼻的旧版3DS的压屏缺陷，即使是改良后的3DS LL，这个问题也依然存在，所以装备贴膜是必须的。Answer这款针对3DS LL内部使用空间的贴膜产品基本能满足各种场合的防护需求，除了上下屏贴膜以外，上屏边框以及下屏按键区域也能兼顾得到，运用了新技术材料的贴膜，就算是不擅长贴膜也能完美完成任务。另外，本品目前共有6种颜色，分别对应已经上市的各个颜色版本的3DS LL，也就是本品的亮点之一“展现和机身颜色一样的一体感”。













3DS金属色卡带盒（6卡槽）

品名：3DS/DS用メタリックカードケース6
出品：Answer
对应机种：3DS
官方价格：480日圆

目前市面上DS卡带盒的种类有数十种之多，大部分除了品牌不同之外基本是一样的东西，有亮点的产品不多。Answer这款6卡槽卡带盒就稍微和其他同类型的产品有所不同，卡槽使用了和DS系列机器上一样的弹簧设计，能把卡带牢牢固定在卡槽中，卡带盒表面则是金属色不透明面，显得颇为硬朗。





《新世界树迷宫》主题周边套装

品名：新世界树の迷宫 ミレニアムの少女 アクセサリーセット for ニンテンドー3DS
出品：Hori
对应机种：3DS
官方价格：2980日圆

大人气经典迷宫类游戏《世界树迷宫》重制版《新世界树迷宫》即将在3DS平台上登场，和以往一样，游戏未出来周边已经开始轰炸玩家的荷包了，本周边套装包含收纳包、卡带盒、手帕和触控笔各一份，其中卡带盒是12卡槽，触控笔为独立式，不能收进3DS里，有点遗憾，还有这么漂亮的擦屏布，相信各位也不会舍得用吧。







卷线耳塞V

品名：巻きとりイヤホン V
出品：Hori
对应机种：PSV
官方价格：1280日圆

Hori即将上市的新品之一，双卷线设计是其最大的亮点，外型不咋样但“唰”一下就能自动收好实在是相当方便的设计。耳塞线总长度为1米左右，重量只有16克，非常轻，卷线器背后有小夹子，能固定到衣服上。抗阻32欧，频段20Hz～20kHz，算是中规中距的硬件数据，不过对于PSV来说已经绰绰有余了。






最近和阿鲁、白菜三人去了一次香港后，令我再次对香港东西便宜有所实感，原因是白菜一开始说只是陪我们去，不买东西，但逛了一会后看到东西便宜，就又是衣服又是游戏的买了一大堆，结果比谁都买得多，搞到像我们两个陪他去似的。好，下面来看看国内的电玩市场近况。



最近很多准备购机的玩家在逛店询价时或多或少都会对于价格感到有些惊讶，感觉PSV似乎价格降得有些太快了，不久前还1400元左右的主机现在已经几乎跌破1200元，这让很多“随便问问”的玩家都不免有些动心。之所以会出现这种情况，除了官方的降价外，主要还是因为汇率的变动，而且不止是主机，包括软件方面，原本价格最高的日版游戏现在也已经普遍低于港版，以《胧村正》为例，港版价格在300元左右，而日版则要便宜30至50元，再加上存储卡和配件的价格，现在一套主机1700元左右就可以入手，而彩色主机的话顶多再多加100到150元。虽然价格已经算是相对低廉，但是由于游戏软件方面一直以来缺乏能带动销量的大作，国内的实际市场销量并没有多大起色。因为破解几乎已经不可能，玩家们也已经形成了“看游戏买主机”的习惯，每逢大作比较密集的时段，即便主机价格较高也不愁卖，但是到了近两个月这段几乎没有游戏的时间后，购机的热情又一下子消退了许多。

3DS方面的情况也基本类似，自从《路易鬼屋2》和《机战UX》之后玩家们又失去了可追逐的王道游戏，导致购机兴致大减，普遍听到的声音都是“等《怪物猎人4》出了再买”、“等新机型出了再买”或“等《怪物猎人4》捆绑新机型限定版出了再买”。继家用机之后，掌机也出现了这种超级大作决定市场走势的情况，尤其对于正版意识和消费能力有限的国内市场而言，玩家在购买游戏时更加挑剔和犹豫，二线游戏基本看都不看，在厂商的“憋大作”和玩家的“等大作”之间胶着着。



从五一的假期综合症恢复过来后，突然才发现自己五一只放了一天。以往过年、五一、国庆等长假都是国内游戏机零售最火爆的时候，今年则没有太大变化。其实看掌机销量好不好，直接看价格就行了，想当初PSP火爆的时候，二手机都要卖1800元（回收才1250元），全新机器一套差不多要2100元左右，但是都能卖到颜色不齐全甚至断货。再看看现在的PSV和3DS，果真是价格越白菜大家就越不想买。

PSV销量如此不佳，个人感觉破解与否其实并不是最重要的，而是被智能手机和平板电脑夺去了半壁江山。身为次世代掌机，现在全新的PSV零售价还不到1300元，着实是很便宜了。能拯救主机的只有游戏，希望能多出几款业界良心的大作吧。而PSP也是继续降价，不过仍然牢牢占据着国内掌机市场一席之位，目前零售价大概在800元左右。算起来PSP上市已经九年半了，不知道

到时候索尼会不会搞个什么PSP十周年限定版……

当年3DS LL在1400元左右的时候我个人不是很推荐，不过现在已经全面降价，跌到了1250元左右，是入手的好时机了。而3DS由于市面上已经比较少了，加上性价比不高，要买的话还是买3DS LL吧。

配件方面没有什么变化，主要是一些可有可无的周边配件，都不是特别推荐购买。一般来说在购机的时候直接选择套装就好了，基本上就是贴膜和收纳包之类的。

近期掌机都降价，我已经拉了不少朋友购机，今年夏天联机大作战指日可待！


广州 钢琴

5月1日是国际劳动节，国内的五一基本打造成了小长假的形式来纪念这个节日。而在日本，也有五一黄金周的说法，和国内单纯的劳动节不同，日本的五一黄金周是数个连续的节日组成的混合体，大多企业有一周以上的休假，因此日本的五一黄金周也是商家们蠢蠢欲动的时期。

日本电玩市场在这个五一黄金周可谓一片欢腾，3DS平台的《朋友聚会 新生活》、《路易鬼屋》以及《动物之森》引领软件销量大步往前走，倒是被普遍看好的PSV《写真女友》表现始终平平，销量和高评价完全不般配。

回过头来看看广州市场的PSV相关行情，可能是长时间低迷的原因，这个五一黄金周奸商们并没有坐地起价，港版黑色Wi-Fi版居然快跌破1200了，批发价估计已经在1200以下，港版白色Wi-Fi版也只需要1300多点，比两个月前降了接近三分一，端倪白色已久但因为价钱问题没有出手的各位可以出手了。PSV的4G记忆棒又便宜了几块钱，不过现在随便一个PSV游戏都大把安装文件和DLC，4G容量两下就能装满，所以没什么实际意义。

由于日圆汇率继续持续下跌，本期日版3DS LL报价再次出现新低，只要1180元，港版美版等其他版本都直接被这白菜价轰成渣了，各位安心买日版吧。老版3DS本期无报价，大概已经被日版3DS LL的价格逼到绝路了吧。《朋友聚会 新生活》3DS LL同捆限定版报1700元左右，绝对的良心价，有兴趣的朋友可别错过了。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1080	1080	1180	880	40	60	100
北京	绿洲电玩	1000	950	1200	830	70	110	190
上海	新亚电玩	1000	1050	1250	800	80	130	200
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	1190	790	68	98	168
浙江杭州	江城博晶电玩	1000	1000	1250	740	70	90	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1000	1000	1250	740	70	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1300	880	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1050	1050	1300	800	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1210	1280	90	165	290	460
北京	绿洲电玩	1200	1250	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1280	1300	110	200	320	410
江苏苏州	哇靠电玩	1280	1380	120	190	295	490
浙江杭州	江城博晶电玩	1340	1340	120	180	300	480
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1300	1340	100	180	300	480
安徽合肥	大拇指电玩	1350	1380	110	175	310	460
广西南宁	光派电玩	1300	1400	140	220	340	550



胧月提供

日本歌姬再临！石川智晶&黑崎真音“逆光·风花”动漫演唱会开演决定

逆光风花

石川智晶&黑崎真音

【逆光·风花】动漫歌曲演唱会

Chiaki & Moon【BackLight · Wind Flower】Ani-song Night in ShangHai

6月30日 PM 19：00

上海商城剧院（地铁2号线：静安寺站）

想了解演出更多资讯，想接机、应援、找基友！请加粉丝群：244165995

订票淘宝：http://fuzizhizhi.taobao.com 咨询热线：020-87562998

关注我们：新浪&腾讯@源子文化

主办单位：广州市源子文化传播有限公司

协办单位：DAM-K

漫长的动漫演唱会冰川期终于迎来了结束的曙光。日本著名歌手石川智晶与黑崎真音受广州源子文化邀请，将光临中国举办她们的首次上海演唱会！届时两位歌姬将为当地观众带来一场崭新的动漫音乐盛宴。

石川智晶从小参加了教会唱诗班的合唱团，严格的宗教音乐教育造就她了一副独特的“近神类”的嗓音。结识了梶浦由记后二个人一拍即合，组成了音乐团体See-Saw。石川智晶进行个唱的同时，还会为其他歌手作词、作曲，天籁般的歌声和卓越的创作才能博得了千万歌迷的盛赞。她的代表作《Prototype》初发行便获得了Oricon第3位，《君は仆に似ている》初登场获得了Oricon第4位，《不完全燃烧》则被列入了iTunes 2011年末最多下载排行榜。

黑崎真音是日本女性歌手，同时还兼任作词家、美术家、制片人。生活在东

京秋叶原的她最初在餐厅开始了自己的歌唱事业。2010年为《学园默示录》演唱了12首不同的片尾曲，并藉此机会发行了自己的首张专辑《H.O.T.D.》而闻名。表现出色的她之后还为《魔法禁书目录第二季》、《加速世界》等多部知名动画献唱歌曲。在游戏歌曲领域也有出色的表现，为爱好者所瞩目。

目前主办单位正努力为演出进行筹备工作。相信这场以两位歌手著名作品命名的演唱会，将会成为2013年上海动漫迷们不能错过的音乐盛宴。

演出名称：石川智晶&黑崎真音“逆光·风花”动漫演唱会

演出时间：2013年6月30日 19：00

地　点：上海商城剧院

爱好者群号：244165995

门票价格：980/580/480/380

购票详情等请关注微博：@源子文化

《Fate/新章 CCC》周边来袭

阿鲁提供




▲挂饰的正面、背面以及打开后的模样。



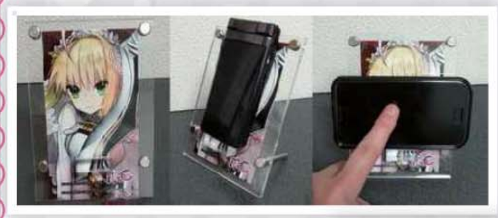


▲Saber版本相框+照片。





▲Q版角色版本相框+照片。



▲实际使用图例，将掌机、手机等设备斜放在下方的突起上即可。

《Fate/新章 CCC》发售才一月有余，各种周边就已经耐不住性子开始了“骗钱”行动，下面就来看看即将在6月份发售的这款作品的相关周边吧。首先为大家介绍的是这款小相框挂饰，挂饰本身可挂在身上或包包上作为装饰，本体为金属材质，正面和背面分别是令咒和Saber的剪影图。将其打开后内部为中空，可以放入指定大小的图片或相片，无论何时何地都可以打开挂饰欣赏内部的照片。目前该周边有“Saber版”和“Q版角色”两个版本，不同版本里附带的小照片有所区别，每个版本的售价均为2940日元（折合人民币186元）。除了原本搭配的照片外，大家还可以额外购买其他角色的照片，每套照片的售价为263日元（折合人民币17元），当然大家也可以将家人或重要的人的照片放在里面。

接下来要介绍的是一款手机支架，这款产品可用于放置掌机、手机等物品。支架的材质采用的是透明度非常高的丙烯酸树脂板，可以让放在支架内部的卡片很好地显现出来。这款产品售价2415日元（折合人民币153元），自带5张可更换的卡片。当然大家也可以花钱购买额外的卡片，随这款产品一同出售的还有“从者版”和“樱版”两个卡片包，价格分别是735日元（折合人民币46元）和525日元（折合人民币33元）。

◀商品的所有部件都装载盒子里，组装支架和插入卡片都需要自己动手搞定。







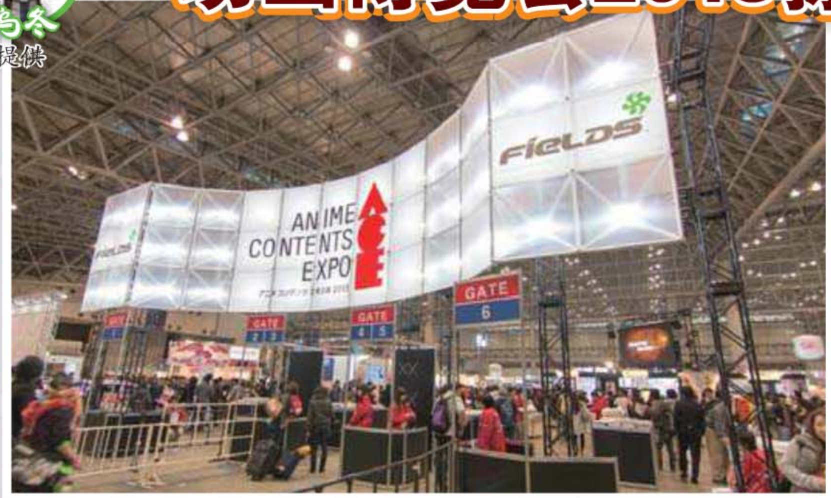
▲从者版支架+照片。




▲樱版支架+照片。

动画博览会2013掠影

乌冬 提供



动画博览会2013（ANIME CONTENTS EXPO 2013）于3月30日～31日在千叶县的幕张国际会展中心举办，该展会是因反对《东京都青少年健全育成条例改正案》而拒绝出展“东京国际动画节”的企业所发起的活动，第一届本来应该在2011年举办，但因东日本大地震改在了2012年。

作为第二届，在这共有75家会社参展（第一届为55家），并且展会还以“比上次还要欢乐10倍”为主题，除了将会场面积扩大到了上次的2倍外，还准备了可以触摸商品和作品资料的展示区、冰雕刻和手捏糖人等丰富的企划，使到场人数从上次的4.1万人增加到了7.1万人。



▲◀最近很火的《进击的巨人》。

▲来自《虫奉行》的巨大カブトムRX-03，还可以入内参观。



▲会场内的盛况。



▲《少女与战车》的官方痛车。



▲《乔乔的奇妙冒险》的迪奥以及石面具。



▲春季新番《革命机》的模型。



▲作为宣传大使的初音。

▲▶当然还少不了Cosplay和Show Girl。



4月番动画《潜行吧！奈亚子》第二季正在热播中，5月底其同名作品也将在PSV平台与玩家们见面，那么这次就以这部作品为主题，让大家见识一下奈亚子的魅力吧。

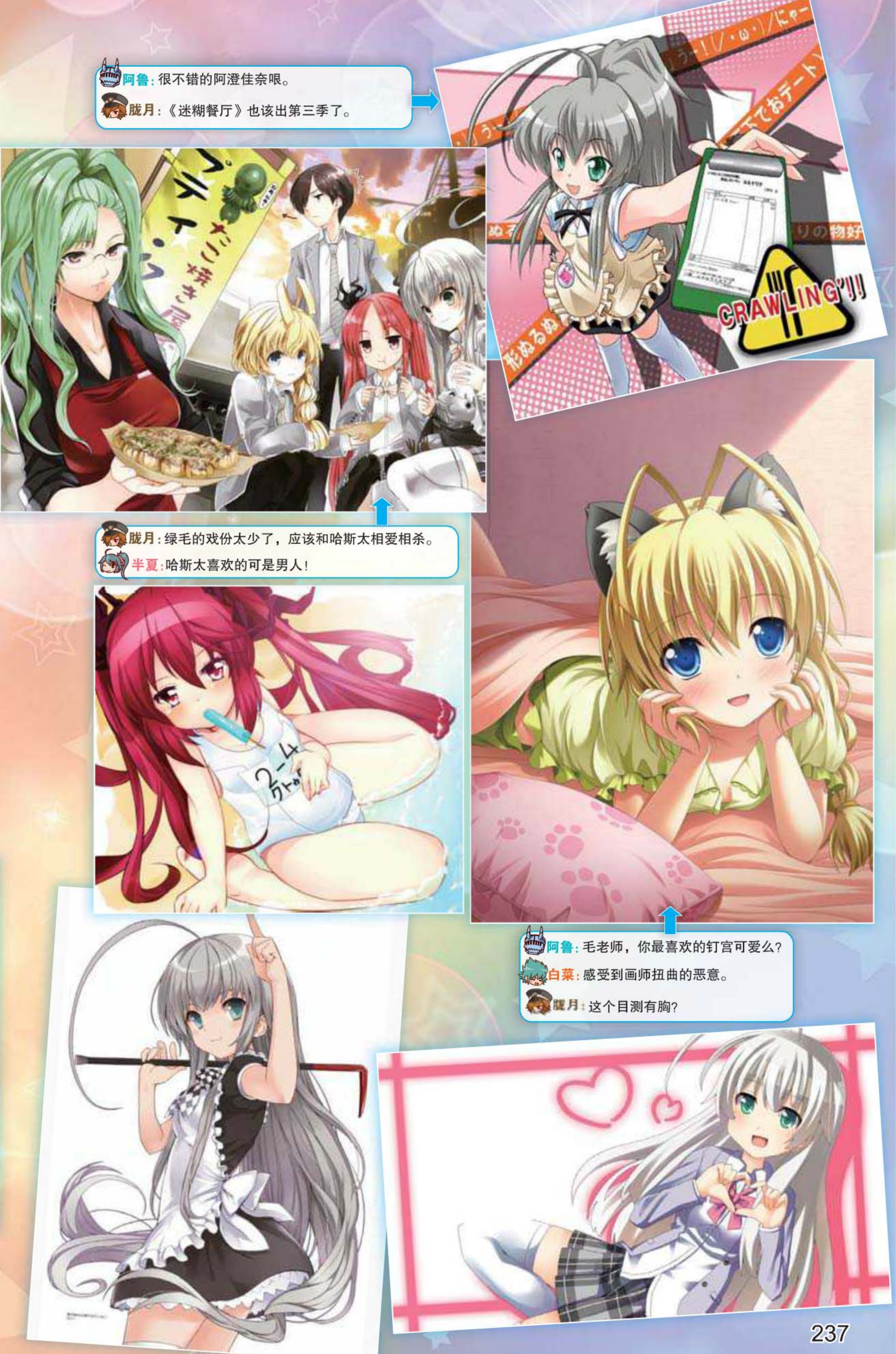






白菜：枪里射出的玩意儿破坏了整张图的气氛。

阿鲁：明显坏掉的克子更可爱啊。


阿鲁：很不错的阿澄佳奈哏。
胧月：《迷糊餐厅》也该出第三季了。
CRAWLING'!!
胧月：绿毛的戏份太少了，应该和哈斯太相爱相杀。
半夏：哈斯太喜欢的可是男人！
たこ焼き
阿鲁：毛老师，你最喜欢的钉宫可爱么？
白菜：感受到画师扭曲的恶意。
胧月：这个目测有胸？

梦幻方舟



栏目主持：酷洛洛　文：手残

相信不少同学在《PSO2》中已经有一定的游戏时间了，各位想必也尝试过特殊能力追加，而本次“梦幻方舟”将会针对这话题想大家详细介绍该系统以及一些强化心得，希望能够帮助到各位玩家。

什么是特殊能力追加系统

特殊能力追加是目前这个游戏里最烧钱的系统，可以在武器强化商店处通过利用1～2个与被追加目标为同种类型的素材对武器或者是防具的特殊能力进行变更，继承或者是添加。并且根据装备的稀有度与能力需求的高低收取一笔不低的手续费，因此如何花更少的钱来达到最好的效果就是我们追求的目标。

影响成功率的要素

1.能力本身的类型

不同种类的特殊能力其初始成功率是不同的，比如所有加单项攻击、单项防御及单项抗性的数值提升型LV1的赋予/继承成功率在默认状态下为100%，而异常状态（如毒，燃烧）的LV1默认成功率只有60%。

2.同个能力的个数

当本体和素材同时拥有同一特殊能力时，这个特殊能力的继承/升级成功率会产生变化，基本上来说是每多一个同样的能力，对应成功率增加20%。比如当素材里有一个打击3，本体没有时，打击3的默认追加成功率仅为60%，当两个素材都有打击3时，成功率会上升到80%，而如果本体+两个素材均拥有打击3时，打击3的继承成功率将为100%，这点在追加多项特殊能力时是十分重要的。

3.能力的级别

原则上来说，特殊能力级别越高，其合成与继承成功率越低，比如打击1/2/3/4的继承成功率分别为100/60/60/40，而两个打击4合成打击5的成功率仅仅只有10%。

4.变异

如果素材或者是本体带有变异（ミュテ-ションⅠ，三种攻击力+10，HP+10）这项能力的话，对攻击力型的LV2合成LV3，异常状态型的LV2合成LV3均有成功率的加成，比如打击2+打击2合成打击3，成功率为30%，在有MUT存在时其成功率会提高到60%。需要注意的是仅仅只对LV2合成LV3的成功率有影响。

5.魂的潜在效果

素材或是本体里存在一部分怪物魂（XXX・ソ-ル）时，会提高指定特殊能力合成或继承LV3，LV4的成功率，比如当火龙魂（ヴォル・ソ-ル）存在时，单个燃烧3的继承成功率会从20%提高到80%，而合成燃烧4的成功率会从20%提高到40%。这个特性在做多能力带有异常效果的武器时显得尤为重要。

6.特殊能力个数扩充

每次追加/合成特殊能力，可以在特殊能力列表里选择N项或者是N+1项特殊能力（N为原有特殊能力项数），当选择N+1项特殊能力时，所有选定的特殊能力均会受到合成成功率下降的风险惩罚，依

据特殊能力的个数，成功率下降至变为原有数值的80%/70%/60%/50%/45%/40%/35%/30%，当采用两个素材时，这个风险惩罚会略微地下降，比如有两个特殊能力的本体+1个素材选中3个特殊能力时，惩罚百分比为成功率下降至原有的70%，如果素材有两个，则这个成功率为75%。

7.影响成功率的道具

一系列名为特殊能力追加成功率+X%的消耗类道具，可以用来提高特殊能力合成/继承的最终成功率（提升部分不受扩充惩罚影响），因此在拼运气的时候显得非常具有性价比。

常用特殊能力追加实例

A 给武器/防具添加火龙魂与打击3，最终成品为2个特殊能力，单件共计提高60打击力与20HP

常用做法有两种，第一种是利用特殊能力扩充原则直接从单个特殊能力扩充至两个，本体为打击3，素材为火龙魂+火龙魂，这时候的受扩充惩罚后的成功率为火龙魂37%，打击3 45%，添加一个成功率提高5%，最终成功率为42%/50%，一般3～4次之内就能成功。

第二种做法是先将本体扩充至2个特殊能力（最好用LV1的来扩，基础成功率高），然后选择两个火龙魂与一个打击3（打击3可以预先添加至本体上），成功率为火龙魂50%，打击3 60%。如果持有火龙魂+打击3的素材的话，则在本体处理为火龙魂+任意能力的情况下，选择素材为火龙魂+打击3，火龙魂+任意的两个素材，成功率可以变为火龙魂80%，打击3 60%，如果双素材都带打击3则为火龙魂80%，打击3 80%（稳妥起见可以添加一个20%成功率的道具来达到双100%，但是性价比太低），是否采取这种做法取决于火龙魂+打击3的素材价格（玩家也可以自行合成）。

B 给武器/防具添加结晶龙魂与打击3，PP提升，最终成品为3特殊能力共提升60打击+8点PP

先将本体扩充至3格任意能力，然后选择两个结晶龙魂+任意LV1能力的素材（因为此处除结晶龙魂外的特殊能力在成品中不再保留，仅用来在合成过程中保持特殊能力个数防止失败，所以最好选择基础成功率为100%的），合成结晶龙魂+任意+任意，成功率为结晶龙魂50%，其余为100%。接下来选择两个结晶龙魂+打击3的素材，并使用PP提升道具，此时成功率为结晶龙魂80%，打击3 80%，PP提升100%，一般为求稳妥起见再使用一个成功率提升20%，达到全部100%的成功率。

C 给武器添加沙漠甲虫魂与打击3，毒3，最终成品为3特殊能力，60点打击+2点PP+10点HP+毒LV3

考虑到沙虫魂+毒3素材昂贵的价格，因此最好是先将本体处理成三能力带沙虫魂，然后选择素材A：沙虫魂+打击3+毒3，素材B：沙虫魂+打击3+任意，此时成功率可以达到沙虫魂80%，打击3 80%，毒3 80%，添加一个20%达到全100%。

魂能力一览

日文名称	中文名称	数值	隐藏效果
ヴォル・ソール	火龙魂	打击力+30 HP+20	バーン（燃烧）・アーム（技量）合成&继承率UP
グワナ・ソール	沙漠甲虫魂	打击力+30 HP+10 PP+2	ポイズン（毒）合成＆继承率UP
クオーツ・ソール	结晶龙魂	打击力+30 PP+3	パニック（恐惧）・テクニック（法击力）合成＆继承率UP
ランサ・ソール	蓝伸缩龙魂	射击力+30 HP+20	未确认
ファング・ソール	森林狼魂	射击力+30 HP+10 PP+2	ショック（麻痹）・パワー（打击力）合成＆继承率UP
マイザー・ソール	变形金刚魂	射击力+30 PP+3	シュート（射击力）合成＆继承率UP
ラグネ・ソール	蜘蛛魂	法击力+30 HP+20	リアクト（射击防御）・グルームレジスト（暗耐性）合成&继承率UP
ウォルガ・ソール	暗黑熊魂	法击力+30 HP+10 PP+2	ショックレジスト（雷耐性）合成&继承率UP
エルダー・ソール	艾尔达魂（佛魂）	法击力+30 PP+3	未确认
スノウ・ソール	雪狼魂	打击防御+30 HP+20	ボディ（打击防御）・アイスレジスト（冰耐性）合成&继承率UP
ロックベア・ソール	石熊魂	打击防御+30 HP+10 PP+2	マインド（法击防御）・ブロウレジスト（打击耐性）合成&继承率UP
エクス・ソール	圣剑龙魂	打击防御+30 PP+3	未确认
マルモ・ソール	猛犸魂（大象魂）	射击防御+30 HP+20	フリーズ（冰冻）・スタミナ（HP）合成＆继承率UP
ヴァーダー・ソール	大战舰魂	射击防御+30 PP+3	ショットレジスト（射击耐性）・ウインドレジスト（风耐性）合成&继承率UP
キャタ・ソール	伸缩龙魂	法击防御+30 HP+20	フレイムレジスト（火耐性）合成&继承率UP
シュレイダ・ソール	暗黑龟魂	法击防御+30 HP+10 PP+2	未确认
ゴロン・ソール	龙祭祀魂（胖子魂）	法击防御+30 PP+3	未确认
シグノ・ソール	机忍魂	技量+30 HP+20	ミラージュ（幻影）合成&继承率UP
クローム・ソール	暴走龙魂	技量+30 HP+10 PP+2	未确认
ラッピー・ソール	拉比魂	技量+30 PP+3	スピリタ（PP）・ライトレジスト（光耐性）合成&继承率UP

动森村委会

栏目主持：半夏

不知不觉中夏天已经到了，六月开始每月第三个周六会举办捉虫大会，村长们不可错过，在201辑的专栏中针对村中村民进行了一番小调查，村民种类非常丰富，如何吸引心仪的居民入住呢？让我们一起看一下KK7为我们带来的心得吧。

6月节日一览

概述： 进入梅雨季节，下雨的日子非常多，能够挖掘出大量的土偶，矮木上的花也渐渐开放，是能感受到季节变换的一个月。

HHA加分家具： アブラゼミ、ミンミンゼミ、クマゼミ、ツクツクホウシ、セミのぬけがら、ライギョ、アユ、ナポレオンフィッシュ、あかいカ−ネ−ション

父亲节（父の日）

时间： 第三个周日

本来是感谢父亲的节日却意外地收到父亲寄来的红色康乃馨，这朵花和5月母亲节得到的粉色康乃馨交配的话能够得到白色康乃馨，一定要小心放置在村中。

夏至

时间： 21日或者22日 6：00～24：00

1年中白昼最长的一天，静江会出现在广场上，和她对话能够得到ブラインドサングラス，另外广场上会设立巨大的向日葵看板，可以拍照留念。这一天到了晚上太阳也不会落山，但是昆虫和鱼类的作息时间却和平常一样，于是可以看到萤火虫在日光中飞舞的奇妙景象，一定不要错过。



村民搬入/离机制详解

文 KK7



不知不觉《立体动物之森》已经发售半年了。经过这么久的打理，不少第一时间开村的老玩家都将自己的村庄建设得有声有色。不但开启了各种设施，家具的收集和房间的规划也已经进入了大后期，每天只要进游戏和村民扯扯家常静待各种节日的到来。

一般到这种时候基本上除了进行徽章的挑战（比如拔杂草5000棵之类的）就没什么可玩的了。但是依旧有很多村长梦想能让村庄内住满自己喜欢的村民，让村庄真正意义上完美，其实根据游戏的机制来说这是十分难实现的。正常游戏的话实现这个目的需要机遇和运气并存，不过也有一些麻烦的方法能够实现这个目的。当然为了实现这个目的得先了解游戏中村民入住和搬离的各种规律。下面就为大家详细分析并介绍各种刷村民的心得。

村民的性格

首先先介绍下村民性格。游戏中总共有333名村民，其中每个村民最重要的属性就是性格了。游戏中一共有八种性格，分别为男（ハキハキ、ぼんやり、コワイ、キザ），女（元气、おとな、普通、アネキ）。根据对话框的颜色可判断性别，男声为蓝色框而女生则是粉色的框。对话中每个动物对自己的自称可判断当前村民是哪种性格，同种性格的村民和村长的产生对话会有很多一样的地方。

性别	性格	自称	起床	睡觉	说明
男生	ぼんやり	ボク	9:00	23:00	马虎性格
	ハキハキ	オイラ	7:00	0:00	干脆爽快
	コワイ	オレ	10:00	4:00	强气男
	キザ	ボク	8:30	2:00	爱耍帅
女生	普通	わたし	6:00	0:00	温柔性格
	元气	アタイ	9:00	1:00	朝气性格
	おとな	アタシ	9:30	2:00	御姐型
	アネキ	ウチ	11:00	3:00	大姐头



村民的搬入

了解完性格后便可以开始了解村民的搬入机制了。每个村内村民最多为10人。在游戏刚开始时会遇到第一批的5个村民，这5个村民的性格是完全不同的。而之后每过两天都会补充一个村内缺少的性格的村民，直到村里有八个村民。也就是说玩家最早的八个村民就是全性格每种一个，这也是值得纪念的第一批村民。

每个村民搬来前会先进行圈地，围起一个3×3大小的栅栏。而第二天就会打包入住。当村民数量达到八个后，由于游戏的搬离机制，村民数量不会再次低于八个了。只会有两种村民搬入的情况，这里分开来说一下。

第九名村民的搬入

在村民数量抵达八个后，系统会在之后继续将村民数量补充到九个，可以说这是一般玩家最常见的村民补充阶段了。但是这次的补充的机制和之前的有点不太一样。首先搬来的时间是随机的，不像第一批的八名村民一样必定在两天内搬入，而是随机3～7天之内搬来。其次搬入的村民



种类也有一定规律，会优先补充玩家村庄中没有的性格的村民。另外，系统补充的村民的性格也不是完全随机，绝对不会和刚离开的村民、前一个搬入村民的性格重复。例如上一个入住的村民性格为A，刚搬走的村民性格为B。当村庄中所有性格的村民都存在时，系统补充的第九个村民的性格一定是A和B之外的六种性格中的一个。而当村庄缺少多种性格的村民时，系统补充的第九个村民的性格在缺失性格中去掉A和B，然后随机补充一个。

第十名村民的搬入

在村民数量达九个后，系统就不会再补充村民了，这也是大部分玩家在游戏中长期只拥有九个村民的原因。要让村民的数量达到上限的10个，只有通过几个特殊途径：野营地劝诱、联机劝诱、联机带入和邂逅带入。野营地就是初始的默认村建“キャンプ场”，建造后不可拆除。在游戏时会随机看到小动物来野营，当玩家的村民数量小于10时，便可以通过做游戏来让野营地内的小动物加入（必须获胜）。注意和营地的小动物玩游戏时身上必须带



些家具或服装之类的筹码，不然是不会触发小游戏事件的。

联机劝诱是通过联机去其他玩家的村庄内将打包准备走的村民劝诱过来，这也是本作中比较重要的社交内容。准备离开村子正在打包的小动物没人劝诱的话会在缓存里留几天。此时和其他玩家联机或是邂逅的话，就会顺势去其他玩家的村庄入住，这也是所谓的联机带入和邂逅带入。别人村内的村民来到玩家的村庄后，会保留上个村庄的记忆。交谈中会提示自己来自哪个村庄，并哼唱上个村庄的村歌，房间内家具也保留着上个村庄时的样子。如果这个小动物搬家多次的话会消除前一个村庄的记忆，只会保留上一个村庄的数据。

以上几种方式在村民数量8时也可触发。值得一提的是当玩家村庄有空位时，联机带入和邂逅带入经常会导致村里入住一些玩家可能不喜欢的村民。邂逅带入可以通过禁止邂逅来避免，而联机带入没什么好的防止方法，只能万分小心了。

村民的搬离

说了村民的搬入后再来说说村民的搬离。搬家的机制说起来也很简单，用一句话概括那就是：村民数量在9人以上时就会触发随机村民的搬家事件。虽然十分简单，具体操作起来却十分有讲究。第九个村民搬入的后一天，便进入了随机村民的搬离的流程，以天为单位触发。一般三天后会在村民间流传某某要搬家的留言：“XXが引っ越すつもりらしい”。得知这个情报后靠近相应的村民后对方会头上闪出感叹号，然后靠近玩家。对话后就可以得知村民具体的离开日期了，同时还会出现选项。第一项是挽留，必定成功，选了后村民便会留下来。第二项是同意对方搬家，一定几率会让对方觉得玩家没有诚意而留下。心爱的村民搬走是件让人伤心的事情，所以建议每隔5天左右，最好都在游戏内在所有动物面前晃一下确认走的是

谁，以避免不慎走掉一个心爱村民的悲剧。

挽留了对方后便再次进入随机村民的搬家流程，随机选取下一个搬家对象。而当已经有村民要搬离时，是不会有第二个村民要离开的。同时村庄里有人感冒的话，搬家的事件也不会出现（感冒前触发的搬家事件则继续）。当村民在搬家期间时，直接对话就可挽留，如果不挽留到了打包离开的那天的话，便会无法挽留。已经确定要离开的村民，如果玩家其有感情的话，可以和其他玩家询问下有没有好人可以接收它。



在离开那天拜访过该村民的话，隔天会给玩家信，和玩家好感度十分高的话不但会给信，还会附上照片。这点和前作完全不一样，好感度只决定离开后会不会给玩家照片，和搬家的几率没有任何关系。所以那些殴打村民，投诉村民让其早点搬家的方法纯粹属于“民间传说”。之前网上比较热门的传言：在村民房子位置建设村建设，由于不能造而取消后村民第二天会立刻搬家的方法，实测也是无效的，强拆这个东西在动森中是不存在滴。

已离开的村民

已经离开的村民没有被人接走的话只会在缓存里留几天，在联机或邂逅时被人带走。游戏中离开村庄的动物的数据是会被记录下来的，一共会记录16个，其中8个村民会在村子的商店街内出现。已经记录的离开村庄的动物，玩家是无法再次接回村的。比如村子走了一只粉色的狼，同样的粉色狼（不论是玩家村子搬出去的还是别人村子同种类的狼）在打包搬家时，玩家联机去对话时是不会出现劝诱的选项的。



那么是不是说不小心走掉的心爱动物就无法再次回到玩家的村庄内呢？其实不是的，正如最上面所说的，游戏内只记录16个动物的数据。想要获得再次将此动物的话，只要在那个动物之后再赶走16个动物就可以了。不过个人感觉这个设定还是对玩家太苛刻了。如果忙了一周忘记开机而走了一个心爱的动物的话，想要再领回来，不调时间的情况下，最快也得2个多月。虽然游戏的本意是希望玩家每周都能够开机玩一下，并和所有的村民进行一次交流。

精选村民之路

清楚了村民搬入/搬离的机制后，便可以开始精选村民之路了。普通的村民筛选方式是充分利用游戏的社交性，让村内自己不喜欢的村民离开，然后在村庄有空位的情况下利用之前提到的第十个村民的获得途径来接喜欢的村民。这么做需要广大的人脉，玩家可以在《动森》相关QQ群里或是几大《动森》论坛内寻找是否有喜欢的动物搬家，和相关村长联系并接过来。而当没有广大的人脉时，就只能利用下文介绍的方法来自己刷了。这里首先要说的是，游戏中的各种设定都让每个村民的获取变得十分麻烦，让每一个理想中的村民入住玩家的村庄都是件十分不容易的事情，所以刷目标村民这个



过程是耗时巨大且无聊的，同时也涉及到反复调时间，所以不建议新接触游戏的玩家尝试，规规矩矩享受游戏正常乐趣的玩家也可以在此止步了。游戏中每个动物村民都是十分有性格的，不用为了外形而过早丧失游戏乐趣。但如果玩家是一个已经在游戏中基本毕业，且对某些村民有强烈的执念的村长话。就可以看看下面介绍的两种刷取动物村民的方法。

小号严选法

游戏中搬入的村民是哪个动物会在搬入那天6点后刷新，玩家每次选择已建的角色进入游戏后会进行存档，进入游戏后生成的动物村民就会因为这次存档而被定死，这也是无法通过重置游戏来刷新搬来的村民动物种类的原因。不过每个游戏能够建立四名角色，而新建角色在进驻村庄后新手任务完成前是不会存档的。当某天确定会搬来一个村民时，玩家可以新建一个小号进村字，然后查看圈地的地点和搬来村民的名字。此时不完成新手任务直接关机重新近游戏，搬来的村民和圈地地点都会刷新。也就是说可以通过这个方法来反复新建小号，直到看到玩家需要的村民出现，然后做完新手任务存档。当然，游戏中动物种类众多，一共333个村民。刷新到想要的动物的几率是十分低的。不过根据前面介绍的搬入机制，当玩家村里缺少某个性格的村民后，第9个系统补充的村民的性格是定死的。所以确定玩家要的村民的性格和系统必定要补充的性格相同，然后再利用此方法刷的话可以将刷新几率直接提升8倍。运气好的话建一个小时就可以看到玩家想要的村民了。当然如果玩家想要同个性格的多个村民的话，就不推荐这个方法了，因为几率实在是太低了。此外野营地内的动物也可利用新建小号来刷新。当村内已经建设好野营地时，在刷系统搬入的村民的同时还可以去野营地看下。野营地的出现率是14%，而里面是什么动物依旧是完全随机，但说不定会有意外收获。



双卡刷村民法

这个方法的前提是拥有两张游戏，毕竟《动森》是社交游戏，双卡才能完全掌控目标村和离开的村民，利用劝诱搬入达到获取理想村民的方法。这也是本游戏中最有效率的刷取村民的方法了。在正常游戏时，最理想的情况就是当玩家村庄有空位时，能够找到正好搬离的有爱的村民并接进自己的村。但是就算玩家的人脉很广，要正好找到自己需要的村民也着实是件不容易的事。各种论坛，尤其是日站上，除非玩家所需的是冷门村民，不然就算第一时间联系上村长也不一定会将热门村民交给玩家。因为人气村民要的人可是非常多的，会设一些考核项目。比如查看游戏徽章之类的，主要看是否是认真在玩，是否会善待接过去的小动物。于是最好的方法就是在第二张游戏卡带的村内创造一个正好有所需小动物搬离的环境，静待第一张卡带内存紫的村长去劝诱搬过来。大家可能会问，就算是另外一张游戏，要刷到相应的村民就很简单吗？当然，并不是很简单。但是相比正常游戏和其他刷新方法，已经非常效率的了。首先，利用新卡不断新建村庄，可以刷新



5个不同性格的村民。当玩家追求的村民是不同性格的话利用新建村庄可以比较有效率地刷到。而当玩家追求的是指定的一个性格的村民时，可以利用上面介绍的小号严选法，来刷新村庄的第8个村民。因为新建村庄的前8个村民是完全不同性格的。首先保证新建的村庄内的5个村民没有玩家目标性格的村民，然后利用小号严选法让后两个搬入的村民也不是玩家目标性格的村民。这样就能保证第8个搬入的必定是玩家所追求的村民的性格。接着就是不断使用小号严选法来看搬入的是不是具体追求的村民了，当然同性格的村民有40个左右，运气也是十分重要的。记得同时关注一下帐篷。

调时间赶村民的注意事项

当第二张卡带的小号村刷出玩家想要的村民时，便进入了最后一步了。前面详细介绍了村民的搬离机制，玩家要作的就是不断调时间来触发不要的动物（大号村）/要搬来的目标动物（小号村）的搬家事件，有以下几个需要注意的事项：

1 大号村调时间必须慎重，如果让已搬入的理想村民不慎走掉绝对是得不偿失的一件事。初期随便走哪个村民都可以，效率很高。而后期不要的村民指定到某几个动物身上，费时很大，推荐刷8个理想村民就收手。

2 获取搬家信息的主要来源是和村民对话获取，其中“元气”性格的动物会比较容易预告搬家对象。记得对话时身上不要留空位，可以装满花，这样可免除一些送、换物品的事件。



3 和普通进行游戏不同，控制角色去长时间没有对过话的动物面前晃，对方是不会灵光一现来告诉玩家它什么时候走的。当玩家获取了搬家信息后先去和要搬家的村民对话一次，存档后再在同一天进游戏去它面前晃就可挽留它或让它走了。

4 小号村的非目标村民走时最好去挽留一下。因为如果搬走了得等系统再补一个村民才会继续触发搬家事件，从时间效率上来说花点小时间去挽留一下比较合算。不过有时候刷搬家事件时会发现有些动物一直要搬家，这种时候让它们直接搬走会比较好。

5 当目标村民要搬离时，确认其搬走时间，然后出现选项就算选让它走，也有几率会留下。所以最好的方法就是得知搬走的具体时间后什么都不要选，直接关机调到那天看它打包。

6 每次有村民搬家后会有一段没有事件发生的日子，具体看进游戏的次数。这里直接推荐一个调时间的循环，当玩家触发了一次搬家事件并挽留后。直接调到当月9日，存档后调到当月4日。再分别在5日和6日，每调次时间都要进一次游戏，进游戏后直接存档退出，不要进行任何对话之类的活动节省时间。然后在6日基本可以确认哪个村民要搬家，如果不是目标村民就挽留后继续调到9日重复循环。

《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里中你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的4格截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们，征稿邮箱：pgking@263.net 邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付优厚稿酬。



《马里奥》已经是深入人心的经典系列作品，历来以《马里奥》为题材讴歌生活的艺术行为也不在少数。本来下文所记载的事件应该也只是无关痛痒的小小恶搞，可惜选择的时机不太好，难免让人觉得作者有些不懂事。

小小问号箱，惹出大骚动

说起《超级马里奥》里登场的问号箱子，相信即使是从没玩过游戏的人，也会有些眼熟。游戏中马大叔对它敲敲打打，就会有金币或是各种强化道具从中出现，助其过关斩将。然而现实中，当这样的箱子出现在大马路上时，却引起了不小的骚动。



事件发生在四月下旬的美国亚利桑那州，在住宅区的道路正中央出现了这样一个问号箱子，周围的居民发现后立刻向警察通报。由于时期正值美国波士顿马拉松爆炸案之后，警察对该事件也十分紧张，担心箱子里面放置的是爆炸物，找来了爆炸物处理机器在现场进行检查，引起了一场大骚动。最终箱子里空无一物，而究竟是谁，怀着怎样的目的将其放置在道路中央，也依然是个谜。

>とりあえず叩(たた)いて、キノコかコイン か确(たし)かめれ。

译文：总之先敲敲看，看看里面是蘑菇还是金币。

>洒落(しゃれ)でも今はアカンやろアメリカ国内(こくない)はw。

译文：就算是开玩笑，在现在的美国国内也不妥的吧（笑）。

>箱(はこ)だけ置(お)いとくから不审(ふしん)におもわれるんだよ，すぐ邻(となり)にバナナの皮置(かわお)いとけばネタだとすぐわかるだろw。

译文：只放个箱子当然会让人起疑，如果在旁边再放上一个香蕉皮，一下子就能知道是玩笑了吧（笑）。

>作つた人にしてみたら、こんなはずじゃなかつたつてとこかな。

译文：搞这玩意儿的人应该没想到会闹成这样吧。

>实物见ると确かに怪しいな，俺でも通报する。

译文：看到实物后确实觉得很可疑，是我也会报警的。

一眼看上去这似乎是一起搞笑被夸张化的事件，但是联想到前段时间的波士顿爆炸案，也可以理解大家显得比较紧张的原因。作为隔岸观火的日本，网民的论调要诙谐、自由许多，不少人甚至提到“不设置在半空中而是放置在地面，可以感受到制作者的恶意，周边都没有龟壳要怎么打开”之类的深度游戏发言。而美国的网民在讨论这起事件时的反应大都是“等出了什么事儿就迟了，没出事那最好不过”、“仅仅是开个玩笑真是太好了”，由此可见恐怖袭击对他们带来的深刻影响。不知道始作俑者到底是怎样的心态在这个时机奉上这么一个玩笑，不过可以肯定的是，当地人对此并不买账。

日本人的爱猫文化

文 山山

日本是个非常爱猫的国家，猫是日本民族最喜爱的宠物，在日本人心目中有着特殊的地位。某公司近日针对旗下网站内9998名会员进行了一项关于“饲养猫咪”的调查，结果显示，有13%的人目前饲养猫咪，加上过去饲养过猫咪的人群，总比例达到了41%。

据说，在日本的奈良时期，为了防止佛教经书遭鼠类咬坏，猫和佛教经书一起经由中国引进到日本。最初只有皇室成员才能饲养猫，因此它是权势的象征。到了明治时期，猫走进了千家万户，饲养猫的风气达到了鼎盛。

日本古典文学作品《草枕子》、《源氏物语》等里面都有讲述关于“猫”的故事。日本文豪夏目漱石的小说《我是猫》，更是把猫人格化，假猫之口发泄对社会的嘲笑和不满。而赤川次郎的《三毛猫》、宫崎骏的《猫的报恩》等作品也是家喻户晓。日本人在长期与猫为伴的生活中，创造了大量以猫为原型的文学艺术形象，比如招き猫（ma ne ki ne ko，招财猫）、ドラえもん（do ra e mon，哆啦a梦）、Hello Kitty和近年来人气绝大的チ-ズスイ-ト ホ-ム（起司猫）等等。

2008年3月，日本外相亲自宣告日本著名动漫形象哆啦a梦成为日本第一任“动漫文化大使”，这个深入人心的动漫角色当上了象征日本文化的大使，在未来的日子里向世界各地的人们介绍着日本的风土人情。而更有甚者，和歌山县的一个无人售票火车站的站长竟是真的小猫来担当。这只名为“阿玉”的小猫在和歌山县纪川市的贵志川线贵志站被和歌山电铁公司提拔为站长，之后又因工作优异被破格晋升为“超级站长”，并领取了任命书。在贵志站土生土长的这粒杂黄褐色小毛球，戴着和歌山电铁的帽子，静静地看着来往游客热情而新鲜地跟它打招呼。

日语中很多词语也与猫有关，使用频率极高。这些词语和猫的特性有关，生动形象、诙谐幽默。比如，不能吃热东西的人被称为“猫舌”（ne ko ji ta），把面积狭窄称为“猫额”（byo-ga ku），把软头发称为“猫毛”（ne ko ge）等等。

除此之外，在日本，猫形状的装饰品、生活用品也非常畅销。日本人的爱猫情节浓厚地体现在了社会生活的各个角落。在日本人眼里，猫代表着温柔、顺从、吉祥等意思，这印象已经在心中留下了根深蒂固的痕迹。或许这正是日本人爱猫的直接原因。最后附上自家喵咪卖萌照，祝各位养猫人士家里养的都是招财猫，能财源广进，事事如意！



▲自家喵咪走猫步。

▲超级站长“阿玉”。快看那犀利的眼神！

吸血鬼之馆

栏目主持：苍穹

2005年11月24日，是PS2上第二款《恶魔城》游戏发售的日子，《暗黑咒印》打破了不少过去的固有框架，主线剧情以一个复仇者海克特的视角展开，却又暗中埋下了另外两股势力间较量的伏笔，足见IGA监督的用心之处。尤其是其中红衣绅士圣杰尔曼的表现，虽然戏份不多但绝对抢眼，其最后的一席话更让笔者对未来的《恶魔城》剧情充满期待。下面就让我们来聊聊关于圣杰尔曼的那些事吧。

文 棱峰



游戏中圣杰尔曼的初登场不温不火，红色燕尾服、黑色大礼帽和两撇微微翘起的金黄色胡须让这个中年人极具滑稽感，略显阴柔的说话语调也让他所说的每句话均缺乏令人信服的力度。然而就是这样一个人，见到海克特居然直接要求他别再去追杀仇人艾萨克。当海克特问为什么时，他又说海克特是无法理解自己的目的，简而言之就是要保持某种伟大意识的永恒不变。这种欲说还休的方式岂能让人信服，尤其是心中充满了仇恨的海克特。他不想多说就要硬闯，怎料圣杰尔曼居然十分清楚地说出了海克特是因为爱人罗莎莉遭艾萨克陷害而被当作魔女处死，这才发誓要找艾萨克报仇的事实。圣杰尔曼表达了自己对海克特的理解和同情，可还是坚持要他放下仇恨。这反倒令海克特更加气愤，大声质问他：“为什么你会知道这些？”圣杰尔曼说自己知道一切，却只能当个旁观者，见劝说无果，临走前还是希望海克特能好好考虑一下，毕竟世上一切都是注定的。

之后，圣杰尔曼再次突然出现在海



▲《暗黑咒印》圣杰尔曼人设图。

克特面前，不过他似乎要找的是刚刚才跟海克特匆忙道别的教会神父杰亚德（死神的化身）。圣杰尔曼提醒海克特千万别被杰亚德的话语所迷惑，言下之意他似乎很清楚神父的真实身分，而且二人还是老相识。可海克特根本不想听他废话，只要是为了完成自己的复仇目的，他愿不择手段。没想到不久后，海克特就在森林中听到了二人的讲话。杰亚德知道圣杰尔曼是不可以跟那些与命运有关系的人和事进行对话又或者行动干预的，所以警告他不要说多余的话。但在圣杰尔曼看来，杰亚德同样也受到限制却完全无视规则一味引导海克特去追杀艾萨克。换言之，二人都在做破坏了规则的事情，没说几句杰亚德露出和神父谦卑形象完全不同的狰狞面目，从衣袖中伸出利器欲置圣杰尔曼于死地。不过这些杀招都被圣杰尔曼巧妙回避，最终两人闹得不欢而散。

后来在一座奇怪钟楼的顶层，海克特又遇到了圣杰尔曼。可这一次圣杰尔曼并非有意等他，而是不小心掉入了陷阱，被困在钟楼结界中。一方面他对能若无其事进入结界的海克特充满了兴趣，另外一方面，因为结界的存在倒使得他可以暂时摆脱时间对自身的限制，也就是说他可以直接对这个世界进行物质层面上的干涉。于是，他从异空间中抽出了西洋剑要跟海克特决斗，他并非是想靠武力来阻止海克特复仇，而是要通过这场较量确定一些事情。所以即便他拥有操控空间和时间的特殊能力，没有使出全力的他也还是败给了主角。随后他很爽快地投降，并答应绝对不再干涉其行动。对于自己的身分，他只说自己是个旅行者，不能说出真相，也不能干预现实，却是知道一切的人。而现在他惟一可以告诉海克特的是，他从其身上看到了一个全新的命运，所以鼓励海克特不需要惧怕什么，只要一直沿着自己所选择的路走下去。

最后，海克特成功解除了覆盖大陆的致命诅咒，圣杰尔曼这才放心似地决定离开，他说自己要到更遥远的未来去看看，那里将会发生人类最为伟大的战争——人类和吸血鬼的最终决战。圣杰尔曼千方百计想要阻止海克特复仇是为了避免他成为吸血鬼魔王德拉库拉的容器，可如果没有今天这一场战斗，或许就不会日后的最后一战，这也正是圣杰尔曼感叹的命运的奇妙之处。以上剧情让笔者不禁怀疑起IGA监督设计这么一个边缘型角色的目的，从他和死神彼此间都了如指掌这方面，笔者大胆假设他和死神代表着两个非人类领域的对立阵营，如果说死神属于魔族阵营，那莫非圣杰尔曼代表的是神？毕竟他是在游戏世界中最早预言了最终决战的人。各位可别忘了，一直以来无论是魔王之子阿鲁卡多还是最强吸血鬼猎人贝尔蒙特家族都未曾真正消灭德拉库拉，那为什么在1999年就真的能够彻底打败德拉库拉呢？联想起《晓月圆舞曲》中尤利乌丝·贝尔蒙特曾提到当年一战并非只靠自己一人，那么就不难得出以下推测：这一战除了阿鲁卡多、尤利乌丝以及教会成员（贝尔南提斯后人是少不的），还有更强大的势力助阵，莫非会是从未出现过的神的势力？再试想，将德拉库拉的灵魂从永恒轮回的混沌中抽离，并将其魔力根源恶魔城整个封入日食之中，说这完全是人类所为估计没几个人会相信吧。于是，笔者脑中有了一个猜测，或许当时IGA监督是在为《恶魔城》新作做铺垫，那势必将会是一场系列有史以来最为壮阔的史诗级别的大决战，可惜到头来我们不仅没有等到这新作，旧系列辛苦营造的世界观反而被全新的“《暗影之王》系列”不费吹灰之力地就给彻底推翻掉，着实令人唏嘘不已。



▲《暗黑咒印》杰亚德人设图。

十大神秘人物之圣日耳曼伯爵

圣杰尔曼这个名字并非杜撰，其出处便是历史上真实存在的人物——圣日耳曼伯爵。更巧的是，和游戏中圣杰尔曼处处透着神秘未知相仿，圣日耳曼伯爵的一生也是充满着各种匪夷所思的谜团。

圣日耳曼伯爵是一个集朝臣、冒险家、发明家、业余科学家、小提琴手、业余作曲家于一身的神秘绅士。有一种说法称他的名字并不代表家族领地或头衔，而是自己取的，是拉丁文“Sanctus Germanus”的法文版本，意为“神圣兄弟”。他同时还有一些其他的名字，诸如孟菲拉侯爵、骑士修宁、骑士韦尔顿等。因为他除了以上那些才艺技能外，还拥有一些与炼金术相关的技能，所以被人们称为“奇妙非凡的人”。他的身世至今无从考证，消失的时候也没有留下一丝痕迹。

圣日耳曼的背景与身分一直是个谜，这也引发许多对其出身的猜测。根据查尔斯王子的说法，圣日耳曼在晚年自称是川西凡尼亚王子弗兰西斯二世与第一任妻子所生的儿子，这是比较主流的一种说法。另一说他是西班牙国王卡洛斯二世的寡妇玛丽亚安娜的私生子，还有一种猜测说他是葡萄牙王之子。圣日耳曼还可能曾在意大利的西也那大学读书，为美第奇家族最后一位大公吉安·加斯东的学生。



▲历史上的圣日耳曼伯爵。

他第一次以圣日耳曼之名出现的历史纪录是在1710年，格莱亨男爵说圣日耳曼那时在威尼斯。其他的纪录包括1743年在伦敦、1745年在爱丁堡。在爱丁堡时他因涉嫌在詹姆斯党革命期间从事谍报活动而被软禁，之后因为没有证据，圣日耳曼便被释放了。他很快赢得优秀小提琴手的名声——据说小提琴的水平和帕格尼尼一样好，在这段时期他认识了卢梭。1746年他消失了。一位1745年就认识他的英国著名作家荷拉斯·沃尔浦尔曾写过一大段关于圣日耳曼伯爵的文字：“……前几天，他们抓到了一个奇怪的人，他用着的名字叫圣日耳曼伯爵。是这两年到这里的，他从不说他是谁，或是从何而来，但却对人声称他用的名字不是他的真名。他唱歌拉小提琴都很棒，但调子有点悲伤，就是人有点不太聪明。人们有叫他意大利人、西班牙人，还有波兰人的；有人说他是一个墨西哥富人的女婿，却带着老婆的珠宝跑到了君士坦丁堡；又有人说他是牧师，是小提琴家，或是阔绰的贵族。威尔士的王子对他怀有无尽的好奇，想知道他的一些事，但都是徒劳。到最后，一点问题都没有看出来，他就被释放了。对我来说，我可以相信的是他不是一个绅士，他留在这里，是否是在从事着间谍的工作。”

1758年他重回凡尔赛，在这个时期他留下了一些肖像画。他自称拥有一些染料配方，而路易十五让他住在香波尔城堡，他在此地和路易十五及其情妇庞巴度夫人相处了很长一段时间。在巴黎，他大方地分送钻石当作礼物。意大利知名冒险家贾科莫·卡萨诺瓦说他亲眼看过圣日耳曼化银成金，不过又补充说那可能只是某种技法而已。据说圣日耳曼有时会暗示他其实已经几百岁了。当时一位自称高尔领主的丑角开始在沙龙中模仿圣日耳曼的神态，开玩笑说圣日耳曼曾当过耶稣的顾问。1760年，外交部长舒瓦瑟尔公爵想要将圣日耳曼逮捕，不料圣日耳曼却已经由荷兰

到英国去执行路易十五所交派的任务了。在此之后伯爵又经由荷兰到达俄罗斯，当俄国发生政变，凯萨琳被推上宝座时他显然就身在圣彼得堡，后来有阴谋论推断他就是这一场政变的肇因。第二年他出现在南尼德兰，他试着向城邦推荐自己有关木材、皮革、油画颜料的加工技术，在交涉过程中，他暗示自己出身王室。然后在接下来的十一年间，他又消失得无影无踪。1776年伯爵在德国，自称骑士韦尔顿，他再一次推销自己的化妆品、葡萄酒、烈酒的秘方以及骨头、纸和象牙的加工方法。他用黄金变质来离间腓特烈大帝的密探，对国王说他是个共济会成员。他住在卡尔王子的一间居所中，研究药草药方与化学来周济穷人。1784年是伯爵“应该”死亡的时期，他的死因可能是肺炎，死后并没有留下多少遗产。

在他死后的几百年间，关于他的各种神话、传说、猜测纷纷出现。有人说他会耍蛇和腹语术，有传闻说他和庞巴度夫人有绯闻，还有的说他是不死之身，是永世流浪的犹太人，是个拥有不死药的炼金术士，是个蔷薇十字团员或被驱逐的国王，又或者说是他预言了法国大革命。卡萨诺瓦称他为提琴手卡里尼。卡廖斯特罗伯爵据说还是他的学生。更有甚者，各种各样的神秘组织把他当作他们的模范甚至于一个强大的神来信仰膜拜。而且近些年，陆续又有几个人出来声称他们就是圣日耳曼，另外因为“圣日耳曼”这个名字并非那么稀有，所以在当时也造成了不少的混乱。甚至有人谣传他仍然活着：1835年在巴黎，1867年在米兰，拿破仑战役时期在埃及。拿破仑三世有一份他的档案，但是在1871年一场大火中被烧毁了。神智学者安妮·贝赞特说她在1896年遇到伯爵；神智学者李德彼特也说他1926年在罗马遇到过伯爵，而且圣日耳曼向他展示了一件曾经属于罗马皇帝的袍子，还说自己有一个住处是川西凡尼亚的一座城堡。神智学者波洛德宣称在夏斯塔山见到伯爵并被引见给一群金星来的旅客，之后更出版了一系列关于他们交流的书。在1972年1月28日，一位前科犯和歌星黛莉达的情人，在法国的电视节目上自称为圣日耳曼伯爵，同时宣称路易十五仍然活着。

正因为圣日耳曼的存在有着太多不解之谜，所以他才会成为人类历史上十大神秘人物之一。



经典 主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

▶战车元素一直是“《重装机兵》系列”的灵魂。

本辑主题 战车

战车在战争中一直具有重要的地位，它攻守兼具，是摧城拔寨的利器。随着科学技术的发展，战车的家族还在不断壮大中，很多时候它不再是简单的兵器，同时也代表了一种强悍、铁血的精神。比如很多球迷就喜欢将德国足球队比作“德国战车”，因为他们作风硬朗，意志顽强，从不轻言放弃，给对手如同战车的压迫感。现实中以战车为元素的游戏大多风格硬派，都需要玩家拿出“战车精神”才能将它们征服，接下来就一睹这些作品的风采。

文 狮子心

特别推荐

联合大作战



类型	STG
年份	1990年
原机种	FC



▲游戏流程前期玩吉普容易被坑，后期直升机也同样不轻松。

又被译为《中东战争》的本作是一款非常讲究双人配合的游戏，“一空一陆”的设定正是它最大的特点。1P使用的直升机操作起来与其他横版STG并无太大区别，而2P的越野战车远不如直升机灵活，大多时候都只能在地面上来回移动，虽然拥有很强的跳跃能力，但是躲避起各类子弹来还是很不方便，因此刚接触本作的玩家都会觉得玩直升机要简单得多。玩家可以通过击落4个杂兵合体的敌人来获得加强射击的道具和分数奖励的勋章，越野战车的子弹加强后会变成散开的两条弹道，令射击兼具对地和对空的效果。游戏共有8大关，前5关对于战车的压力要更大一些，除了战车的机动性较弱外，前期敌人对地面的攻击也要更密集一些，地雷、坦克、飞弹层出不穷。不过越是到后期，空战的压力就越大，地面上的各种导弹发射器对于直升机是巨大的威胁，不仅火力密集，而且发出的导弹还具有追踪效果，躲避起来非常不易。这时战车的重要性就凸显无疑，只有它才能快速消灭这些敌人，使直升机的安全性得以保障。BOSS战时更是战车的舞台，玩家可以利用敌方地面打击力度相对较弱的特点从而快速地消灭BOSS。不管是战车还是直升机，它们都拥有各自的优势，只有玩家间完美地配合才能起到1+1 > 2的效果。

超惑星战记



类型	ACT
年份	1988年
原机种	FC

游戏中玩家操作的是一部极具未来色彩的战车，不仅外型拉风，还能够通过各类道具来强化战车的作战能力。玩家可以获得不同种类的武器，如导弹，跟踪弹、手雷等，这些武器也都有等级划分，等级越高威力会得到越明显提升。除了攻击型的武器，各类强化能力的道具也是一大特色，比如有可以打碎特殊砖块的激光炮；消耗燃料让战车飞行的飞行器；能够让战车攀爬任意墙壁的爬墙装置等，很多地方都需要这些特殊道具的辅助才能让流程继续下去。关卡的推进方式也非常自由，玩家能根据自己喜欢的方式进行攻关，既可以先将整个关卡翻个底朝天找到所有的隐藏要素，也可以先用“刷”的方式将各类武器的子弹弄满。这款由Sunsoft打造的作品设定细腻、注重细节、耐玩度高，堪称FC时代的精品。



▲这里就要利用飞行器能力让战车飞上去。

怒



类型	ACT
年份	1986年
原机种	FC

本作主角赤裸上身、戴着头巾的打扮很容易让人联想到“兰博”，而游戏所体现出的也正是硬汉勇闯枪林弹雨的硬派风格。关卡的难度极高，满屏幕的子弹更容易让玩家误以为这是一款弹幕游戏，敌人如同打了鸡血一般源源不断地涌来，并且敌人的射程远远大于我方，移动速度也是我方的数倍，玩家只有钻到坚固的战车中才能得到片刻喘息，不知道为什么本作的坦克被涂成了激萌的粉色，实在是让人捉摸不透制作人的恶趣味。本作还有一大特色就是关卡的流程极长，长得让人脱力，单关流程在游戏史上也鲜有作品能与之比肩。虽然难度很高，不过玩家每次倒下时只要输入ABBA就能立刻满状态复活，因此更多的时候，游戏挑战的不是操作水平，而是对玩家意志力的考验。

▲这坦克粉色的设定真的没问题么？

前线



类型	ACT
年份	1985年
原机种	FC

本作主角的外形就设计得很有意思，穿着打扮颇有古人风格。每关的流程很简单，玩家只要操作角色消灭关底的炮台即可，但在此之前需要用手枪和手雷消灭关卡中的敌人。手枪和手雷的攻击距离都很有限，相比敌人并无射程上的优势，故走位上要尤其小心。在关卡的进行中固定能取得一辆坦克，但坦克的大小则是完全是随机的。小坦克攻击距离很长，但是遭受任何攻击都会被直接打爆；大坦克不仅攻击距离长，而且在遭受攻击的引爆之前会进入一段冒烟状态，此时玩家只要及时跳出战车，再跳入就能消除爆炸的危险，虽然不太符合现实逻辑，但这绝对是至关重要的技巧。游戏的每一关都是相同的关卡反复循环而已，因此也不存在通关的设定，不过将其当成闲暇消遣还是挺不错的。



▲大坦克在攻击距离和耐久度上都有极大的优势。



随着联发科的再次发力，基于MTK芯片的安卓手机、平板电脑甚至电视盒等数码产品开始一个个涌现，双核、四核……价格便宜，但性能丝毫不逊主流，性价比凸显，这次由纸鸢为大家来带来一款国产平板电脑的动手玩，一起来看看。

纸鸢动手玩：艾诺Novo7神话平板电脑开箱试用

前不久纸鸢在家里安装了路由器，没想到最大的受益竟然是老妈，整天拿着她那台电信的华为合约手机在线看电视剧，不亦乐乎。于是纸鸢打算买台平板电脑送给她看视频，毕竟手机的屏幕只有4.3寸，还是比较费眼睛的。先开始纸鸢敲定的是iPad mini，但iPad系列4比3的屏幕在观看现在的大部分视频时上下会出现黑边，所以最后决定买一台Android系统的平板电脑，因为采用该系统的平板电脑大多都采用了更加适合看视频的宽屏。

看来看去，就看上了这台艾诺出品的“Novo7神话”，选择这台机器的原因有三个，第一是以前买过这个牌子的MP4，质量还算不错；其次该机的屏幕规格和Google的Nexus 7一模一样，是7寸1280×800分辨率的全视角高清屏；最后，因为机器出来不久，还号称4核处理器，而且售价只要699元人民币，连998都不用……

机器购自天猫商城，白色16G内存的机器，加上一堆配件和快递费，最终成交价格是715元，几乎只有Nexus 7的一半，那么它的体验又如何呢，请大家往下看。



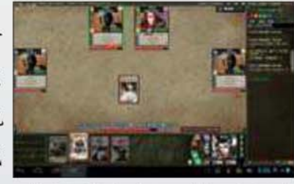
▲机器正面，就好象一个缩小的iPad 4。



►背面采用了类似Nexus 7的结构，手感不错。

1.游戏

这台平板电脑虽然号称采用4核CPU处理器，但采用的却是比较旧的A5架构，而且GPU也是非主流，所以玩大型的Android游戏几乎无能为力，好在《愤怒的小鸟》、《水果忍者》等常见的休闲游戏优化得不错。另外纸鸢还测试了网页版《三国杀OL》的运行情况，基本上处在“能玩”但是没办法“玩得尽兴”的状态，因为经常会出现卡顿和延迟。还好只是为了给老妈看视频用的机器，游戏能力可以忽略不计，但如果是冲着游戏来的用户就要好好考虑一下了。



▲静态图看上去还不错，但是实际游戏中经常出现卡顿。

2.本地视频

视频播放一直是国产机器的优势，所以这台平板电脑也有着优秀的本地视频播放能力，配合Android上的视频播放器MXplayer硬解播放视频，几乎无所不能，从RMVB到MKV，从720P到1080P，纸鸢电脑里的视频还真没有它不能播放的，看来艾诺不愧是是MP4厂商出身，平板电脑也继承了优良的视频播放能力。



▲正在播放720P的足球比赛视频，流畅至极，配合高清全视角屏幕，堪称优秀的便携视频设备。

3.在线视频

也许是因为新产品的关系，目前机器的固件优化还有很多问题。部分视频网站的客户端使用都有问题，比如优酷的超清视频在客户端上播放就会卡顿，但是直接用浏览器去网站观看却没有问题；有些网站却是使用浏览器观看有问题客户端反而流畅，比如bilibili，使用客户端看基本正常只是弹幕略卡顿，但是直接使用浏览器去网站观看却会卡得弹幕全部消失。不过对于一般的使用，比如纸鸢的老妈看在线电视剧这种要求，还是可以轻松满足的。


▲弹幕视频网站上原本满屏的弹幕卡得只剩下一条。

4.看书

看书分成两部分，漫画和杂志。

如果单纯用来看漫画，这台机器非常完美。7寸大小的屏幕刚好和漫画单行本的小32开一样，纸鸢搬着iPad看漫画用不了多久手就酸了，利用这台机器轻轻松松看完整本……只不过神话不是iPad mini那样的窄边框设计，像手机那样用单只手整个握住还是不太舒服，这算是个遗憾吧。

杂志方面，使用“读览天下”购买的《掌机王SP》测试，效果还可以，可能因为是32开的缘故，所以能舒适地尽兴阅读，但是16开的杂志在7寸屏幕上看起来就非常费力了，只能放大了看，体验效果比32开杂志差得远。


▲用“布卡漫画”看《名侦探柯南》，真的有种在看实体漫画的感觉。 ▲观看“读览天下”中的《掌机王SP》，效果不错。

5.网页浏览

网页浏览是平板电脑的重要功能，用UC浏览器测试了一些常上的网站，网页内嵌的动态图片、Flash、视频播放均毫无压力，不过看视频有优势的宽屏，在显示网页信息量方面却比4比3的iPad屏幕要少很多。


▲神话和iPad 4浏览同一网页的效果图。

6.摄像头

最后要说的是，这台机器还配备了前后双摄像头，前置的30W像素摄像头可以用来视频聊天，而后置的200W摄像头成像能力非常差，基本只是个摆设。


▲看看和其他便携设备的屏幕对比，看来我真的是白色控啊。

总结

之前在网上看到一篇文章叫《性价比高的都是垃圾》，意思说数码产品不能一味追求便宜，否则会有无穷多的隐患。虽然比较极端，但这个观点在这台神话上也得到了印证，比如这台神话每次刷机完毕后，会有一定概率找不到Wi-Fi网络，这一方面是Android软件之间的冲突导致的，一方面也确实是因为国产机器的品控问题，而且从网络上的用户反馈来看，一些机器还存在屏幕亮点和坏点的问题，好在纸鸢手头这台是完美屏。

不过总体来说，这台机器还是比较令纸鸢满意的，至少给老妈看视频来说是非常够用了，只是续航能力稍嫌一般，最高亮度使用PPS的客户端观看高清电视剧，基本就是3到4个小时的样子，好在外放声音足够响亮，单纯作为看视频的机器，还是值得一试的。

游戏边缘地

虽然NDS这台掌机已经基本退出了历史舞台，但它身上还有许多值得我们挖掘的东西。在“游戏边缘地”这个栏目中已经介绍过NDS的众多优秀应用软件游戏，只是由于语言障碍的关系，我们对它们并没有进行深入的研究。与当前主流智能手机平台的应用软件相比，NDS上的这些游戏虽然推出的时间早，但素质反而要高得多。

口袋地球仪 触摸体验人类的5000年历程

ポッケト地球仪　さわって乐しむ人类5000年の步み



软件介绍



地球仪是学习地理知识的重要工具，但这东西的门槛还是有点高的。一般的小型地球仪所包含的信息太少，没有太大的实用价值；而专业的地球仪不但价格高昂，而且携带和摆放都非常不方便。其实就像Google地图那样，把地球仪做在应用软件里是完全可行的，只要玩家拥有一台NDS，就可以把地球仪装在口袋中。这款《口袋地球仪 触摸体验人类的5000年历程》顾名思义就是一部掌上地球仪，相信它对地理爱好者以及家长们都有很大的吸引力吧。

掌上地球仪

笔者小时候对地球仪可以说是热爱有加，但自己的地球仪只是便宜的儿童玩具，而专业的地球仪只能在地理课上见到，而且地理老师都不让学生去摸，更别说去仔细端详了。如今笔者虽然能买得起专业的地球仪，或是在NDS上体验这款游戏，也已经找不回儿时那种旺盛的求知欲了。相比之下日本的孩子们就幸福得多，上地理课时带着NDS就行了，不需要再去抢什么地球仪，下课以后也可以随时打开NDS去自学。

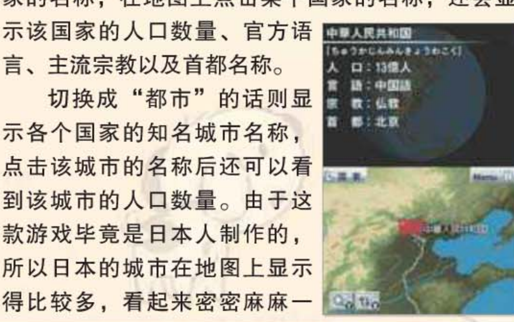


地球仪模式（地球仪モ–ド）



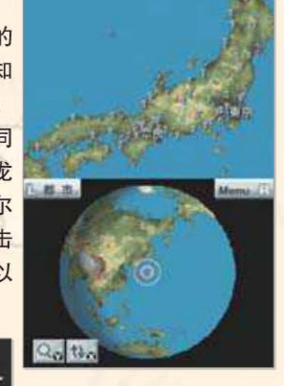
在地球仪模式中，玩家可以通过NDS的触摸屏来旋转游戏中的地球仪并进行定位，除此之外下屏中还有多个菜单选项，包含有连实体地球仪也不具备的功能。按下Y键或点击相应菜单按钮，可以进行局部地图的放大和缩小，与一般电子地图的功能是一致的；按下X键可以切换上下屏的显示画面，这样玩家就可以通过划动触摸屏来快速旋转地球仪了；按下R键可以进入查询模式，通过五十音图来查找国家或城市的名称，并在地球仪上直接显示所在的位置；L键用于切换地图的显示内容，这是该模式的重点内容，下面就来详细介绍一下。

将地图切换成“国家”的话，显示的是各个国家的名称，在地图上点击某个国家的名称，还会显示该国家的人口数量、官方语言、主流宗教以及首都名称。



切换成“都市”的话则显示各个国家的知名城市名称，点击该城市的名称后还可以看到该城市的人口数量。由于这款游戏毕竟是日本人制作的，所以日本的城市在地图上显示得比较多，看起来密密麻麻一

大片；而中国、美国、俄罗斯等大国则只收录了部分城市，像杭州、深圳这些国内一线城市居然没有被收录在内。



切换成“特产品”的话可以看到各个城市的知名代表产品或支柱产业，比如北京的烤鸭、大同的煤炭、泉州的乌龙茶、香港的手表、波尔多的葡萄酒等等，点击特产品名称的话还可以看到相关的介绍。

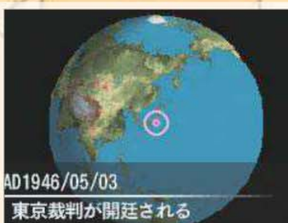


切换成“气候区”可以看到各个城市的气候类型，比如北京的亚寒带冬季少雨气候，首尔的温暖冬季少雨气候，东京的温暖湿润气候，罗马的地中海气候，以及开罗的沙漠气候等等。这些名词的含义相信大家在地理课上都学过，如果记不清楚具体含义的话，点击图标还可以看到详细的注解。

历史地球仪模式（历史地球仪モード）

该模式则是以类似于幻灯片的形式来讲述人类的文明史，包含了从公元前3000年至今的五千年历史。由于每个历史事件的发生地点都在地球仪上有明确的标识，比起传统教科书要更为直观，所以学生能够更好地理解和消化这些知识点。不过游戏里只收录了世界历史的梗概，只能帮助人们进行大致的回顾，如果要研究某一文明的详细历史，还要找相关的专业书籍或软件才行。





另外，在R键的菜单选项中还可以观看历史纪年表，以及按照人物、国家和地名来搜索相应的信息。

卡片收集模式（カード收集モード）

卡片收集模式则是为了游戏的趣味性而设立的。当玩家在历史地球仪模式浏览人类文明史的过程中，会随机获得一些卡片。这些卡片的类型分为人物、发明、战争、古代遗迹、王朝、事件这六大种类，玩家还可以单独浏览每张卡片的信息。不过，游戏中的卡片收集过程稍微有点枯燥，如果能在趣味性方面再下一些功夫的话，那就真正能做到“寓教于乐”了。





在游戏中学习地理和历史

地理和历史都是非常实用的学科，但它们的学习过程相当枯燥，主要靠死记硬背，所以也特别容易招致学生的反感。其实记忆知识并不是只能靠机械的背诵来完成的，通过在游戏中的娱乐过程往往会收到更好的效果。这一点我们可以通过无数的游戏实例来证明，比如玩格斗游戏的玩家往往都能记住较为复杂的出招指令和连续技流程，《口袋妖怪》玩家能够记住所有PM的属性甚至是种族值和图鉴编号，《怪物猎人》的资深玩家也能轻松背诵出每个怪物不同部位的肉质和属性弱点，等等。

像这款《口袋地球仪触摸体验人类的5000年历程》虽然能够让玩家在游戏过程中学习地理和历史，但它的趣味性毕竟很有限，玩家对知识点的记忆效果可能不会那么好。而满载趣味性的传统类型游戏能够帮助玩家记忆知识点，并有效激发起玩家的学习兴趣，像《大航海时代》和《文明》这两个系列就是最有说服力的例子。不过，传统游戏所包含的知识信息并不是十分的严谨，有时候可能也会产生误导效果，如果游戏能把趣味性和专业性合为一体，那就最好不过了。





宅回首

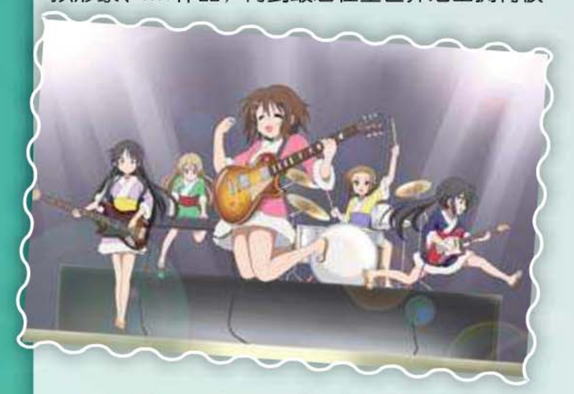
栏目主持 阿鲁

音乐是一种以声音为表现手段的艺术形式，如同文学是语言的艺术一样，音乐是声音的艺术。然而和语言艺术不同的是，音乐不分国界，即便你对外语一窍不通也完全不影响鉴赏国外的音乐作品。音乐可以说和我们的生活息息相关，唱歌则是最为直接的表达方式，而动漫作品中跟唱歌有关的作品也不在少数，下面我们就来回顾一下ACG中的各种“好声音”。

ACG好声音

唱响世界

说到唱歌，这里就不得不提到一个全世界ACG爱好者都不陌生的角色，那就是初音未来。从最初的“Vocaloid”音乐软件拟人化产物到拥有虚拟形象、MV作品，再到最后在全世界范围拥有极大人气，这中间的过程我们不去深究，但就初音的人气和受众程度来说那绝对是世界级的。虽说初音的成名跟其虚拟形象有着很大关系，但真正让其发扬光大的还是同人歌手们所创作的歌曲，动听的旋律再配上优质的动画，这才让这个虚拟歌姬在世界范围站住了脚，也让“Vocaloid”这款软件、或者说初音家族得以持续地发展下去。



▲演奏吧少女们，世界的舞台为你们开放。

2009年热播的《轻音少女》讲述的是一群少女在即将废部的轻音乐部里，从零开始展开音乐活动的故事。该作品将唱歌和演奏融入其中，懒洋洋的气氛配合卖萌以及少女们为了重振轻音乐部而努力的情绪，治愈着看官们的心灵。这部作品里收录了很多歌曲，无论主题歌、片尾曲还是插入歌的素质都可圈可点，《Don't say “lazy”》、《轻飘飘的时光》、《相遇天使》等经典曲目至今也让人难忘。随着动画的热播以及其人气的飙升，动画中以武道馆为目标的演唱会也是在现实中实现了，要是在努力一点，以世界

为目标也是指日可待啊。

其实说到跟唱歌相结合的作品，本人第一个想到的倒不是什么动漫作品，而是小时候每年都会播放的电视连续剧《新白娘子传奇》，每到抒发情绪的时候就会唱上一段，这种边演边唱的形式本人还真没在其他电视剧中看到过，当然这东西和ACG主题无关，因此就不再多说了。

唱响宇宙

说到将宇宙跟唱歌融为一体的作品，自然就会让人联想到了“《超时空要塞》系列”作品，从1982初代开播以来，以可变形战机、歌和三角恋为主题的系列作品吸引着众多观众的目光，而其中的“歌”，在作品中的地位被放到了一个非常高的位置。从初代的林明美到《超时空要塞7》的巴萨拿以及《超时空要塞F》的兰花、雪露等，都以歌声的力量守护着人类，不但能影响到外星人的情绪，更有甚者可以提升己方角色的能力，某“机战”作品中的巴萨拿可是很好用的。将自己的歌声传达到宇宙中，这也让歌声的力量得到了前所未有的升华。

《AKB0048》是比较近期的作品，故事以现实中的人气偶像团体AKB48为原型，塑造了一个在未来世界里带给人们希望和感动的48团体。由于动画本着推广AKB48的目的，内容多以现实中AKB48的选拔、训练、演出等内容为主，虽说宇宙和战斗要素也在动画中占据了比较重要的位置，但公演显然在动画中的地位更为重要，毕竟现实中的AKB48团体也是靠着公演慢慢累积人气，从当年的7名观众慢慢走到如今的风靡全球，如果现今的世界跟动画中一样，人类已经在别的星球定居的话，相信AKB48的魅力还真会在全宇宙风靡的。



▲宇宙第一偶像团体，吓尿了么？

唱（ke）响（pa）灵（yin）魂（chi）

想必看到标题大家已经明白了，接下来要说的就是ACG作品中的音痴们，音痴其实不可怕，不过你们跑出来唱歌吓人那就不对了。如果是80后的话，最早接触到的动漫领域里的音痴应该是《哆啦a梦》里的胖虎（本名刚田武）了吧，这个孩子王在整部作品中扮演的可是不折不扣的反派形象，经常欺负人不说，还会强迫附近的小孩子听自己唱歌，不过那歌声的难听程度自然是达到了一个极限，但这家伙还恰恰没有自知之明，爱唱不说还不许别人说难听，最后搞得只要一听说胖虎要唱歌，所有人都会想尽一切办法逃跑，这也算这家伙的一种独特“魅力”了吧。之后接触到的比较著名的音痴应该是《名侦探柯南》里的那只万年小学生，虽说有着敏锐的头脑、可爱的外表、高超的球技等众多优点，不过在卡拉ok里的一曲高歌震惊了所有人，没错，就是这样一个堪称万能的小学生竟然是一个不折不扣的音痴，实在是让人大跌眼镜。不过令人匪夷所思的是，在剧场版动画《战栗的乐谱》中，柯南竟然靠着“绝对音感”解除了危机！音痴怎么会有“绝对音感”？这不是明显的冲突么？对此本人专门查找了一些相关资料，原来音痴分为运动性音痴和感受性音痴，运动性音痴指的是可以很明确地分辨正确的音程、音阶，但是由于咽喉运动、肌肉紧张、呼吸紊乱等原因而出现音程错误的症状，看来柯南应该是属于这一类。再后来，不少作品里的音痴类角色逐渐多了起来，例如《校园迷糊大王》里的水原历、《凉宫春日的忧郁》里的朝比奈实玖瑠、《银魂》里的志村新八等，而这种另类的属性也逐渐被人们接受并崭露头角，成为ACG爱好者们茶余饭后的话题。

▶你们感受到胖虎歌声的威力了吗？



看了一张图：一个学生用完全简单绘画的形式写了一段文字，说实话我没太看懂，但也感觉到当初我们的祖先根据图形记载发展为象形字记载实在是一个非常伟大的进步。到了现在，文字的重要作用就是交流和记录，汉字更有书法艺术这种特有的延伸，而各位给小编寄信寄回函表，作用显然是为了交流，所以呢，不求书法苍劲潇洒，满足平常人能看清这个基本条件即可——当然，小编辨识文字的能力也不算差，但在临近截稿的争分夺秒的时候，花10分钟去辨认一段字显然不如花1秒钟换上其他的回函表，但各位的故事甚至中奖机会却往往会因此被错过……总之呢，还是希望各位习惯于连笔写的朋友们理解。下面开始我们本辑的“掌门人”吧。

欠钱了

最近买了PSV，欠了别人不少钱，怎么办？卖掉PSP吗？还是怎么样，小编帮帮我吧！（TAT）

厦门 541

酷洛洛：如果同学你真的习惯玩正版的生活，其实卖掉PSP也不是什么问题。不过从你欠别人钱买PSV的情况来说……爱莫能助。

白菜：请诚恳且坚定地实施你事先跟人谈好的还钱计划。

胧月：有没有其他正当的来钱渠道？没有的话就卖掉吧。

阿鲁：把PSV卖掉，不但可以把钱还掉，还能剩下一笔经费，更是可以不用担心买正版游戏的消费，一举三得！

马修：看你也是个热爱游戏的玩家，特别有感情的话，游戏机和游戏能别卖就别卖，日后都会是回忆，卖了很可能会后悔。但也看你有没有固定收入，有固定收入的话，跟朋友好好说说下月还钱；没有的话……卖掉PSP说实话也未必能还上多少，还是好好请求延长还款期限为上。

只言片语 很期待全3D化的《口袋》续作能带给我们怎样的新玩法！（佛山 四方雄介）

（该话题由杭州读者 朱建贤 提供）

掌门话题

掌门话题：小编们太投入玩游戏而造成其他方面的惨重损失，比如通宵玩游戏导致X了双眼……

白菜 记得很久以前也在某个地方提到过，用手柄跟人玩了一晚上《Fate/无限代码》对战，这个游戏的特征就是连段要求输入时机快、难度也高、还要打很长时间。本来打完就左手酸痛，回家后还因为对自己表现不满意而继续练了一通宵的连段。后来发现左手腕疼痛，不能使力，去医院一查发现是腱鞘炎。人家都是右手摸鼠标太久造成腱鞘炎，我是因为练习连段而造成左手落下病根……结果近一年时间里左手掌不能下压用力（例如早上起床时左手不能撑床板起身），好孩子们要引以为戒。

半夏 视力下降算不算损失惨重？以前不玩游戏的时候我视力非常好，高三开始玩游戏之后我的视力越来越差，近视的后果就是现在戴眼镜看3D电影的时候感觉好痛苦。

LIKY 某次玩游戏，忘了炉子烧了开水，醒悟过来时，开水壶已经黑得跟碳一样了，还好没引发火灾。

苍穹 “惨痛”级别的印象中没有，但损失还是蛮多的。在游戏上花费时间较多势必会导致该做其他事情的时间有所缩减，比如该学习充电的时间、该陪家人的时间等等。而且自己夜晚做事效率较高的特性也是熬夜打游戏造成的，所以有时候的作息时间比较诡异，对身体健康并不好。

阿鲁 打游戏太投入忘记睡觉啊、用电脑开全屏玩SFC模拟器之后导致假性近视啊都曾经发生过，不过最严重的应该是打游戏忘了厨房在烧水，后来母亲大人回家发现水壶里的水都烧干了，再烧下去说不定就要引起火灾了……从此以后，母亲大人就再也没叫我看管过厨房的任何事物了，可喜可贺可喜可贺。

胧月 这个话题……我觉得时间分配的冲突应该不算吧，比如说“睡觉睡得太投入耽误了学习时间”这种，完全是贪玩和懒惹的祸，怪不得游戏。特别惨痛的经历倒没有，说件小事。有段时间用手机玩游戏比较多，用的又是那种续航特别差的游戏（牌子就不点了，你们懂的），晚上留在公司加班就没能回去充电。待半夜想借半夏桌上的充电器，发现她居然带回去了。于是造成的影响有：早晨没能按时醒，另外错过两个重要电话。

酷洛洛 过去一段时间因长期使用PSP的滑杆导致左手大拇指腱鞘炎，不过自从使用PSV的摇杆后情况已有所改善，现在基本不感觉到疼了。PSV果然棒！

马修 玩游戏造成的损失……惨重谈不上但刻骨铭心，上初三时外婆去世，当时父亲太忙无法脱身，姐姐则在外读大学没有告诉，而为了让我备战中考，母亲也把我留在家，独自去给外婆处理后事。那段时间，没心没肺的我迎来了一个短暂而没有约束的日子，每天早中晚都有娱乐时间，反正父亲忙。直到那年春节和妈妈去外婆坟前，我才感觉到自己犯个不算大但无法弥补的错——本该去给外婆送行的日子却辜负了母亲的期望而沉迷于虚拟的欢乐，现在回想也依旧愧疚。

乌冬 自己玩游戏而造成的最大损失应该就是人际关系吧，有时为了玩游戏，会推掉一些不太熟的正常朋友的邀约，当久而久之和这些朋友失去联系后，导致自己的人际关系圈中就剩下一些和自己一样有共同话题的宅男了。

摔坏了

上课时玩PSP，老师一来我就把机器往桌子里扔，结果悲剧地发现边框坏了，555……还有一个R键，摔了5次要了我近两百块，555……

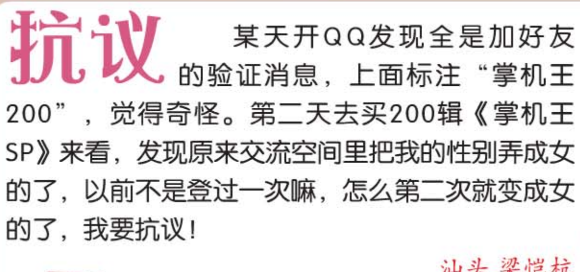
淮安 DarkAlex

白菜：请塞一点缓冲物。我是说往抽屉里。

胧月：能扔坏的话得多响，不会更容易被老师发现吗？

马修：老师应该是肯定发现了，但是看你那么惊恐应该也不好再继续给你施加压力了。

只言片语 《龙珠英雄》很期待，本人从小就喜欢《七龙珠》，现在仍然喜欢《七龙珠》。（天津 牛牛）



抗议

某天开QQ发现全是加好友的验证消息，上面标注“掌机王200”，觉得奇怪。第二天去买200辑《掌机王SP》来看，发现原来交流空间里把我的性别弄成女的了，以前不是登过一次嘛，怎么第二次就变成女的了，我要抗议！

汕头 梁恺杭



乌冬：鲁叔跪下！

苍穹：“交流空间”妹子不足、汉子来凑么？鲁叔也不容易……

阿鲁：你看看我这心胸，做好事不留名。现在不是挺受欢迎的嘛，要不要将错就错呢？

白菜：你看你这不要脸的样子。

工作后

工作后果然觉得还是读书时好呀！大学生活还没过够就实习了，感觉时间过得真快……但比起小编们通宵工作赶稿，我现在只是每天加点班的工作量算是人生的考验吧。不过公司这么多腐女，我有点怕她们会不会拿我当材料脑补成什么奇怪的东西……

佛山 谭雄杰

白菜：我以前也在动画公司打工，知道这一行到底有多辛苦，这位同学请多多努力吧。不过竟然担心被腐女脑补，难不成你在暗示自己的美貌？

半夏：无图无真相。

胧月：动画公司也许有很多种，而毛老师去的是最悲惨的一家。

马修：从我接触的圈子来说，除了需要在勾心斗角上大动脑筋的职位，多数工作都很辛苦，尽量培养出爱吧，那样会轻松许多。

400小时记录

去年卖了《MH3G》，但是最近好怀念狩猎的感觉，于是又买了回来，果然好游戏就是让人无法忘记，可惜了我那400小时+的记录就找不回来了。

福州 何志涛

马修：有400小时存档的游戏和新游戏是完全不一样的啊……

阿鲁：400小时的记录也舍得卖，这位同学也真狠得下心啊。

乌冬：离《MH4》发售还早，利用这段时间再把记录打回来吧，还可重新体验开荒的感觉……好吧，我实在想不到其他话安慰你了。

白菜：现在我们知道了“果断”和“鲁莽”的区别。

剪印花

在剪印花时，不小心连对面页也剪了，还好200辑买了两本。

厦门 钟英鑫

苍穹：以前做读者时碰到这种印花抽奖都因为舍不得剪书而放弃参与，后来有一次看奖品实在忍不住就买了两本，结果也没中（望天）。

马修：所以说参加抽奖一定要平常心啊……

胧月：原来还有这种提升销量的方法，为什么我们没想到？

只言片语 《口袋妖怪X·Y》的一切都那么新鲜，促使我下决心第一次购入正版游戏的就是它！（湛江 陈伟锋）

四个玩家

小编们在联《MHP3》时有没有这样的现象？四个人好不容易连上了，接了个任务，任务一开始就有人说自己忘了泡温泉，导致大家集体退出，再次开始任务后又有人说忘记带回复药G啊等等，这样来来回回十多分钟才能正常进行游戏。

内蒙古 游戏百科

阿鲁：不会，我们只会在解决掉怪物后互殴。

半夏：我以前围观他们联机时好像没有这种情况，大概是他们都比较自信，直接进去就砍？

白菜：是因为他们知道这样磨蹭会给自己今后的信誉带来负面影响，所以来多几次就不敢了。可以参见鲁叔和酷洛洛。

胧月：开始有，后来落下病根，进集会所首先直奔温泉。回复药冷饮什么的，任务中向那些高玩大大要即可。

马修：虽然意义结果有偏差，但我还是想到了《三个和尚》的段子。

等待时机

存钱买PSV中，钱已经够了，但是父母打死不让买！只能等待时机，依旧是等待，唉……还要找数码城，便宜、货好、不坑人的数码城，唉……

上海 Kintokie

阿鲁：找数码城什么的不是你现在该考虑的事情吧喂……

白菜：如果存钱是你自己掌控的，可以找同城机友推荐一下信誉比较好的店，入手以后坚称是同学买了更好的机型后淘汰下来借你玩的。如果存钱不是你自己掌控……洗洗睡吧。

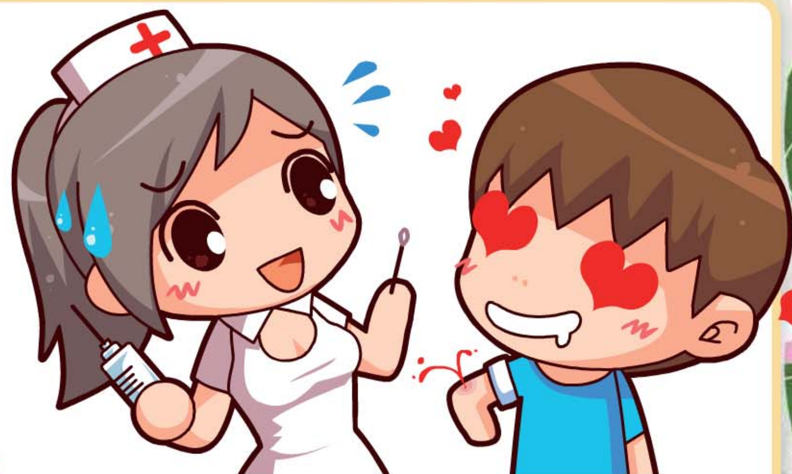
半夏：我以前也是等待了很久才等到时机提的，PSP是升上大学，NDS是宣称可以提高我的日语。

胧月：用NDS提升日语，你爸妈是怎么相信的？

半夏：打开一看，哇，都是日文的，准了。

马修：事实证明半夏的日语果然在买了NDS后提升了么……以后别的读者也可以说："掌机王"的半夏姐姐就是买NDS提高的日语，有理有据。

走神



上午高考体检，抽血的时候走了神（原因是护士姐姐好漂亮），结果别人惊惶地提醒我时才发现，胳膊上"噗嗤"一声涌起了很可爱的红色喷泉（胳膊上皮筋没解呐）……



太原 王煜塨

白菜：漂亮的护士姐姐拔掉针头都不给你棉花压血孔么？

马修：以前在老家上班时护理过工伤的同事，见识了卫校的实习护士妹子们给病人打点滴时扎不中血管的各种呆萌态，而你这个直接喷血了……好吧，只能说漂亮有时的确能化解危机。

阿鲁：手上绑的那东西不叫皮筋，叫"压脉带"，来跟着我一起念，压・脉・带！

乌冬：什么样的话题都能被鲁叔给歪得很糟糕。



查阅规则

苍穹：美站的编辑说自己在玩《麻将探秘 古雅典娜》之前去wikipedia查了各种麻将的规则和玩法，结果玩的时候发现是连连看……都出了那么多作了还没长记性么？

推理

马修向好友吐槽一张课堂上写的调查表上的字越往后越难辨认，《口袋玩家》的连载画师猫伊推理："那个字越来越看不清的学生，会不会开头课间写的，后头课上偷偷写的，最后在桌肚里盲写？"

日元汇率

胧月：日元破6了啊。

半夏：骗子，没有！

胧月：又涨回来了，刚才2点半左右的时候是5.99。

半夏：谁能在那一瞬间换好钱？

马修：炒外汇的吧……

半夏：骗纸！

奖杯醒目

苍穹：PSV"朋友"这个功能要配图得把ID全部打上马赛克吧……这样行不？不过胜负师那个奖杯等级太醒目了……

胧月：胜负师的奖杯在全世界能排名前50，太牛X了。

苍穹：奖杯啊等级啊都是虚名而已。

胧月：上次你不这么说？

苍穹：白《胧村正》是一种态度。

LIKY：苍穹你能超过胜负师的，我看好你哦。

抽卡1

半夏：《百万亚瑟王》抽卡，公司报销么？

胧月：你《3DS专辑》上攻略多，你没空玩的，做《女神4》就够了。

抽卡2

半夏：我觉得《智龙迷城Z》出了的话我要申请写攻略申请抽卡报销。没有卡怎么写攻略！

胧月：别写了，我会介绍给你新朋友的。

半夏：半夏：别这样，这么好的一款游戏，不写不专业。

阿鲁：有个东西叫做"单位的机器"。

苍穹：好游戏你都不肯自费，哪儿好了？

掉线

某日服务器故障

09:40:00 **半夏**：网！

09:40:05 **半夏**：给我网啊啊啊啊！

09:45:43 **半夏**：给！我！网！

10:08:03 **胧月**：网好了。



半夏的胜利

LIKY贴图：《动森》专页："粉色康乃馨和红色康乃馨交配出白色康乃馨。"

酷洛洛：交配……

苍穹：用词太深奥……

胧月：谁写的？半夏么？下次用词纯洁一点。

半夏：那用啥？杂交？

胧月：同是康乃馨就不叫杂交了吧，授粉比较好。

酷洛洛：或者授粉。

LIKY：授粉太高深了，通俗易懂的话还是杂交好点，水稻不也是杂交吗？

马修：杂交是不同物种间，杂交水稻应该也是不同品种的水稻，所以，交配其实还是最……通俗易懂的了。

酷洛洛：交配可以。

只言片语 从小支持到现在的《口袋》新作，必须期待！（惠州 近墨也赤）

清单

3月时曾列了一个要买游戏的清单，结果数量多到把自己吓了一跳，正版游戏数量已经差不多20了，可以再买几部游戏机了，破不破解都无所谓了……

沈阳 赛伯拉斯

马修：确定能一下都玩完？可以计划一下分开购买、玩哪个买哪个的。

胧月：开坑容易填坑难，如果没有打完游戏的觉悟，最好别那么冲动。游戏也不一定非买首发不可嘛。

白菜：时间空间系不解释。

阿鲁：你赢了，你超神了，你已经突破天际了……

200调查之200辑特企的感言

时间过得真快……

武汉 绿茶

虽然和《掌机王SP》相遇不久，但未来我也会一直看着它成长，请继续加油！

贺州 月弥

时间过得飞快啊，买128辑时我才初一，现在都高二了。还有：女编都没露脸啊……

南京 光

随着《掌机王SP》200辑生日的到来，看完特企后才发现以前的时光一晃就过去了，三年说长不长说短不短，以前的同学以前的疯狂就要在这三个月后分开了，我将结束初中生活踏上新的旅程……

桂林 仔仔

很感动，很温馨，很幸福。读者、小编、特约撰稿人、画师还有游俏小筑的嘉宾们都深深地喜爱《掌机王SP》，我们是一家人，共同为《掌机王SP》画出一道亮丽的风景线！

上海 小肥鼠

为啥没早买《掌机王SP》啊！之前的也都好欢乐的说，我要去收藏！可钱包君，你没事吧……

宁波 稀幻

蛮感动的，看到很多熟悉的以前的小编再度寄语，看到了他们现在的生活，感到时间过得真快，但改变不了我对他们的一种特殊的感情，感觉就像多年未见的老友重逢一样，其中两件事让我特别激动：一是羽纹与嘟嘟原来是一对；二是伊娃当妈了！恭喜他们！没错，工作、结婚、生子，一生就这样过下去了，友谊长存，《掌机王SP》！

南宁 卢尚拓

时光飞逝呢。当年的高中生，如今的大学生，《掌机王SP》的人事变迁以及改版，就像一个不断成长的孩子，而我们读者正是见证了它的成长。

苏州 血祭狂歌

这是《UCG》、《掌机王SP》以前都没做过的形式，希望在《UCG》400和《掌机王SP》300时能看到更加形式多样的回顾特企。

杭州 Deepthroat

负责回函的马修辛苦了，鲁叔该植发与抽脂了，半夏手指好纤细好长，魔术好低端，美编好认真……还有，拍视频的是谁？

汕头 Melmen

马修：大家一起见证走过，不光是200辑，更是小编和读者们这些年来共同的成长，在这里，马修向各位新老读者朋友们再次致谢：感谢各位一直以来的支持！

201调查之愚人节你被骗了吗

今年的愚人节没有以往那么热闹了，但像“鞋带散了”这样的传统活动还是有的。

庐江 Allen

忙期中忙汇考，还没来得及被骗……

天津 JK

被老师通知加课……

天津 板栗

同学突然跑过来跟我说：“3DS有烧录卡了，可以玩3DS的游戏！”我当时第一反应：怎么可能？但回到家后还是查了一下，还真有人发布这条消息，我才不会告诉你我小激动一下呢，这就是三人成虎啊！

上海 WK

还真没有，可能平时我就是那种喜欢捉弄人的人，所以一般的骗局想骗到我比较难。

肇庆 我是穷人

作为一个普通人近两年没过过，不过以前都是以大家都知道的心态去玩玩的。

江苏 老总

被基友告知“老师找”，怀着忐忑的心情去了。在老师桌前站了5分钟，老师专心备案没注意我，我一想先道歉最好，于是就把坏事全倒出来了……结果老师根本没找我好么！我居然被这么老的段子骗了！还好，基友负责了我的检查。

太原 ZERO

没有，我知道4月1日是愚人节，我才不会被骗。

厦门 Casey

同学叫我去办公室找老师，我不信，我就是不信！然后老师就怒气冲冲地来找我了。然后，就没有然后了……

福州 艾鲁猫

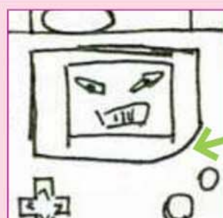
借NDS给同学玩，他和我说机子坏了，本着高潮的警惕心我是不信的，于是要回机子开机，界面不对……真的不对！我惨叫了好一阵才发现，是卡被拔了（= =），脑残儿童欢乐多……

—

只言片语 光盘内容看得比较有趣的还是最后的审碟吐槽。（桂林 小狗当佳）

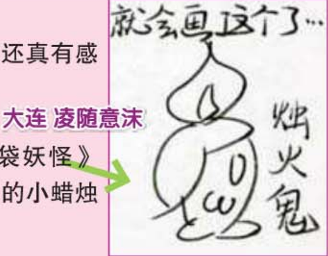


玩家画廊



南宁 不二

马修： 这GB君画得还真有感觉啊。



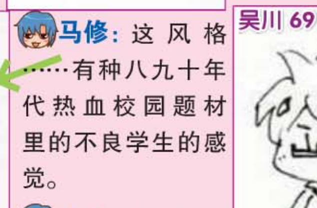
大连 凌随意沫

马修： 第五代《口袋妖怪》里的萌物很多，这鬼系的小蜡烛算一个。

三明 笼戈



马修： 这风格……有种八九十年代热血校园题材里的不良学生的感觉。



吴川 69



马修： 眼镜+长发+矮个子，这种柯南似的小学生啊。

马修： 这是……早年拓麻歌子的鸡崽子形态？还是个馒头？

贺州 绘沥

你一言 我一语

昨天晚上巴萨0：4输给了拜仁，同桌气得要命，因为我是皇马球迷，所以就在一边幸灾乐祸。希望今晚皇马赢。

庐江 Allen

苍穹： 西甲两强在欧冠半决赛纷纷落马，你俩也算扯平了？重振旗鼓、明年再战吧。

小编们读书期间身边有没有那种平时不复习功课、游戏照玩、考试照样考好的同学啊？有的话求分享。

上海 Soldier

马修： 有不复习功课还照样考得好的啊，马修我初二时就是，因为那一年我们学校的月考和期中考试都比另外一所学校晚一周，于是就找那个学校做学习委员的朋友要空白试卷，填好了带到考场上装模作样半小时后交卷……不过这是特定时期的特定事件，不用说现在，这法子到我上初三时就不管用了。所以一分耕耘一分收获依旧是真理，所以努力吧，少年。

去堂哥家，发现他们家电视能收到台湾的电视台，特别是可以看到《海贼王》，而且还是国语的。他家在七楼，而我家在五楼，我家就收不到了……

厦门 Casey

马修： 想起小学时候很多人家的院子里竖起的电视天线了……话说现在闭路电视这么普及，还能体验无线收到意外电视节目的惊喜，也不错。

大学考四级考了4次才考过，我对铺前两次考都是424分，第三次426过了。然后我诅咒自己下次一定要过，然后查第四次的考试成绩：426，过了！各种泪目+感慨。

杭州 小黑

马修： 你的诅咒竟然这么有效，服了。

期待《PSO2》，但没有PSV，用PC试了下，巨卡，看来我又可以安心复习备考了。

株洲 讨米

马修： 虽然是你电脑配置问题，但还是老老实实备战高考、然后跟家人要个PSV好好体验《PSO2》吧。

最近管机友借了一堆游戏过来，我的白金之路要越走越长了，该死的强迫症啊！

庐江 MYLOVE后宫

马修： 有一大堆坑总好过没游戏玩，满足吧少年！

200辑编辑部常用道具评分中，阿鲁各种腹黑，各种1分啊……

上海 蛤蟆闲人

阿鲁： 1分就1分呗，再说我打1分，你不也多个机会上“掌门人”么。

半夏大大最近受了什么刺激，突然文艺了？

东莞 Agoni

半夏： 啥？文艺？肿么回事？

在安卓上下载个PPSSPP的PSP模拟器，下载个《高达对高达NEXT》，进入界面时是60帧，点击开始游戏瞬间降至3.0帧……3.0帧啊！然后就开始放巨慢的慢动作了，无语……

沈阳 king

马修： 现在电脑对PSP模拟器都无法让人满意，何况是手机了。去游戏市场买个全新或二手的PSP，应该用不了多少钱。

因为下个学期要考托福所以这个学期PSP、PSV和iTouch全被妈妈没收了，动漫游戏书籍也不让买了，但是一看到《掌机王SP》200辑没有犹豫就买了下来，因为是纪念刊且数学考了全班第一，所以妈妈也睁只眼闭只眼了……

乌鲁木齐 鱼梓酱

马修： 可怜天下父母心，各位还是理解家长吧。而且鱼梓酱也再次用实际行动告诉我们：成绩才是咱们游戏学生党的杀手锏。

只言片语 作为路易粉，支持《路易的鬼屋2》。（深圳 飞梭帝）

上海 帅帅顽皮鸡



马修：乍一看是个猴头，仔细看才发现是只鸟……



十堰 天宫·灵月

马修：有种本来眼睛就打又戴了美瞳进一步放大眼仁的惊撼感。

马修：这浓眉大眼的，挺有传统动画风格呢。

苏州 血祭狂歌



马修：长了小翅膀的史莱姆，真可爱。

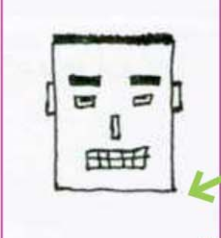
柳州 116

马修：皮神的技能看着更像是波导弹啊。





台州 阿巍仔



马修：这种方头方脑的人物，最早出自美国一个什么动画来着？

辽阳 Jhosua

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后

关于投稿的一则通知

最近邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡号走转账汇款，这样不仅我们发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。**《3DS专辑》**：VOL.4，定价35.00元。**《PSV专辑》**：VOL.5，定价：35元。**《PSV宝典》**：定价：28元。**《PSP专辑》**：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。**《NDS专辑》**：VOL.2，定价：25元。**《NDS宝典》**：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。**《手游PLAY》**：第1辑，定价25元。**《卡牌·桌游》**：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net



现在许多国产安卓机是越来越强悍了，5寸屏、1080P、四核、2G RAM……价格低至千元，相比三星、索尼的一众旗舰来说简直性价比爆棚，山寨拯救世界，这话真不假，不过这些机器的质量以及售后始终是让人纠结的地方，敢不敢买就看你的胆量了。好了，下面来看看本辑的问题。

3DS换了张大点容量的SD卡，把原来SD卡的内容复制进去，可插入卡开机却发现之前下载的东西、试玩版什么的都没有，但在“设置”-“管理”里面却能看到，怎么办？

乌鲁木齐 黎翔

正常来说应该不会出现这种情况，有可能是格式化的问题，建议用第三方软件来格式化，而不要用Windows自带的，推荐一个松下官方格卡软件SD Formatter（下载地址：https://www.sdcard.org/downloads/formatter_3/sdfmt3_1.zip），将SD卡格式化为FAT32格式，然后重新复制一下试试。



《PSO2》有实体卡带吗？我有收藏爱好呢，如果有的话怎么能搞到呢？

上海 陈双玥



有的，世嘉曾发售过《PSO2》的特别包（Special Package），这个就是实体版（包含7大特典），售价5229日元，另外还有《PSO2》的同捆限定版主机套装中也是实体版卡带，这个不带特典。关于如何买到，日本亚马逊上有售，你可以考虑萌购或者淘宝。

《啪嗒嘭3》中刷装备有什么方法吗？如何才能多多赚取响声呢？（强化突破道具用）

沈阳 付伟健

刷装备最好的地方当然要去联机迷宫了，这里有很高几率获得宝石箱子，推荐去第一个联机迷宫“愤怒的深层”，单人刷时，利用大盾小兵的蓄力攻击，或牛头、猪头、别克拉骑士的英雄技可开启机关前进。这个迷宫有两层，没有BOSS，20级左右便可在这里刷宝石箱子，能够获得不少好装

只言片语 有了《FFX-2》的官方中文，《最终幻想》的正统系列就全部有汉化版了。（马鞍山 玮园长）



备。赚取响声也可以一并在这里进行，获得装备后，分解黄色和紫色的重复装备，随便都有几万收入。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSV DLC不同服如日服、美服、港服互相通用么?

北京 张剑

部分游戏可以，主要是港服与日服或港服与美服之间的通用，如有些港版日文版游戏可以下载日服DLC，有些港版英文版游戏也可以下载美服DLC，但如果日版游戏要下英文版DLC就不太可能了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

掌机的寿命一般是几年呢?把掌机充满电放在柜子里约一年对它有什么损伤呢?3DS上屏贴了膜之后会不会影像3D效果。

上海 褚健

掌机寿命这个概念很难说了，看各人使用习惯。充满电放在柜子里一年不会有什么大问题，不过最好还是隔一段时间检查一下电池电量，如果没电了就充一下，不要让电池长时间亏电，影响电池寿命。3DS上屏贴膜不会影响太大，当然膜的透光率越高越好。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《幻想生活》怎么用乘骑?村民任务怎么做?

上海 欧弟

完成“チョウチョのおねがい”累积点数，然后在自己住宅内和蝴蝶对话，开启奖励“ハッピーライディング”、“タートルライディング”或者“キャラメルライディング”可以去三大主城租赁交通工具使用，开启“スペシャルマイホース”后可以拥有自己的马。村民任务非常丰富，每一个的要求都不一样，注意查看要求的内容，完成之后再找村民对话就能完成。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

请问《火焰之纹章 觉醒》的DLC出完了么?

河北唐山 Mars

日版在2012年11月22日放出最后一个付费关卡“最も强き者の名”时就宣布DLC完结了。美版游戏本体在今年2月2日才上市，DLC方面则在5月9日时已经推出到“Future Past 1（绝望の未来 1）”，按每周更新的节奏，离完结也不会太久了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

在网上看到《MH3G》，有的上面写了“The Best Price”的字样，是廉价版么?和普通版内容有什么不同吗?

上海 严文浩

没错，这就是传说中的廉价版。和普通版的内容完全一样，只是售价会便宜很多，可以理解为官方最后榨取一把剩余价值。另外廉价版的封面大都不太好看，不适合注重封面的玩家。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSV现在值得买吗?3G和Wi-Fi有什么优缺点?

南宁 不二

现在国内的PSV价格已经逐渐接近降价后的日元折合价，因此已经是相当合适的购买时机。至于优缺点，3G版在Wi-Fi版基础上加入了3G模块，如果你购买是港版或欧版3G版PSV的话，可以插SIM然后直接3G上网，这是Wi-Fi版所没有的功能，但一般来说，我们的PSV上网都是利用Wi-Fi的。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《MH3G》村任务最后那个打白海龙、碎龙和苍火龙的任务怎么过?能推荐些装备吗?

广东湛江 陈伟锋

这个任务的难点在于怪物的能力都是G级的，靠村子的上位装备会有点吃力，所以最好是有了G级的装备后再来挑战。这里推荐用爆破属性的弓，能发动觉醒的话用鹿角弓最好，没有的话用碎龙弓也行，其他技能方面，ボマー是必须的，还有最好再配个耳栓。当同时对付碎龙和苍火龙的时候，让随从猫戴最高のお面负责牵制其中一个，自己专心对付另一个（推荐先打体力较少的苍火龙），只要能干掉一个离胜利就不远了，祝你早日成功吧。最后顺便说一下，其实这个还不是最后的任务，打完这个还有煌黑龙，加油吧。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

叶皓剑 昵称：小肥鼠



性别：男 年龄：23
拥有掌机：PSV、3DS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《动物之森》
地址：上海市浦东新区惠南镇福汇新村87号501室
邮编：201399 QQ：499936806
Email：499936806@qq.com
电话：13761084555
想说的话：谢谢《掌机王SP》在冬天给我带来了温暖，小编们辛苦了！

徐鹏 昵称：月月鸟

性别：男 年龄：20
拥有掌机：PSP、NDS、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《街霸》
地址：江苏省宜兴市新街区丝绸花园55号502室
邮编：214200 QQ：752406029
Email：xupeng+18@qq.com
电话：15161670257
想说的话：日子过得真快，又伴随着《掌机王SP》过了一年。

袁英健 昵称：板栗

性别：男 年龄：17
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《火纹》
地址：天津市河西区平山道1号高一3班
邮编：300072 QQ：1767945707
Email：fzlfyyj@126.com
电话：13043298329
想说的话：希望交到同校的机友。

李宗霖 昵称：颠颠King

性别：男 年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《伊苏》、各类FTG
地址：广西南宁市青秀区埌东香格里拉花园3A1404
邮编：530023 QQ：2659705682
Email：lzyloveqxy@qq.com
电话：1550771077
想说的话：求各类机友！

郑一帆

性别：男 年龄：20
拥有掌机：GBA SP、PSP、NDSL、3DS LL
喜欢的游戏：《魔界战记》、《MH》
地址：上海市杨浦区佳木斯路208弄19号101室
邮编：200433 QQ：957018703
电话：13621606536
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语 《灵魂献祭》出来了，期待的也就是中文版了。（南京 康铭楠）

朱建贤 昵称：Deepthroat

性别：男 年龄：31
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化》、《GT》、《天诛》
地址：浙江省杭州市余杭区乔司镇宜家花苑14-302
邮编：311101 QQ：920049599
Email：920049599@qq.com
电话：15381023150
想说的话：恭祝《掌机王SP》LV200达成。

钟英鑫 昵称：lasey

性别：男 年龄：16
拥有掌机：GBA SP、PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》、《猎人》
地址：福建省厦门市湖里区木山街道钟宅社区3062号
邮编：361009 QQ：1195434508
Email：1195434508@qq.com
电话：13859905868
想说的话：缺台PSV，求中奖！

陶思雨 昵称：tsy

性别：男 年龄：23
拥有掌机：PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《火纹》
地址：上海市浦东新区新场镇笋心路185弄68号
邮编：201314 QQ：992138101
Email：taosiyu19@126.com
电话：15900982803
想说的话：希望有志同道合的人一起交流。

谭雄杰 昵称：四方雄介

性别：男 年龄：22
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《洛克人》、《P4G》
地址：广东省佛山市南海区西樵镇江浦东17号南座504房
邮编：528211 QQ：423550882
Email：EDward065@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》迎来200辑，期待下一个100快来吧！

王遵植 昵称：植男

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP go、PSV
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《刺客信条》、《噬神者》
地址：浙江省宁波市镇海区庄市柳岸晨韵40幢三单元501室
邮编：315200 QQ：392728318
Email：392728318@qq.com
想说的话：求机友，求妹子，学生党不容易，多亏有了《掌机王SP》。

刘逸枫 昵称：kiririn

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSV、PSP
喜欢的游戏：《初音》、《DJ Max》、《MHP》、《俺妹》
地址：四川省成都市武侯区文庙前街93号石室中学2013级15班
邮编：610041 QQ：1921983084
Email：1921983084@qq.com
电话：15102822876
想说的话：俺の妹がこんなに可愛いわけがない！

刘乙杉 昵称：613

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDSL、PSP、GBA SP、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：辽宁省沈阳市沈河区广宜三小区50号2-7-3
邮编：110000 QQ：316265419
Email：316265419@qq.com
电话：15640231235
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！



苍穹

◎从春节期间就开始的连续攻略任务，终于随着《3DS专辑》第5辑的制作结束而暂告一段落。真心疲倦，休息、休息一会儿。

◎既然能够腾出时间，读书计划也就得继续进行，除了地铁上的乘车时间外，每天下班回家后的1小时也强制划分为阅读时间，泡上一杯清茶、捧一本好书。

◎趁着推出廉价版之际购入了《重力异想世界》，这也是我PSV上一直想填的坑，正好最近DLC在打折销售，一并入了抽空慢慢填。

LIKY

◆去电影院看了《致青春》，片子对大学生活的表现的确笑料十足，很让人共鸣，只是看到伊利奶的镜头有点倒胃口，那时候有这玩意吗？这软广告也太违和了。

◆不久前买了个安卓的电视盒玩，感觉这玩意还是挺有趣的，一个小小的盒子瞬间就能把电视变为电脑，多亏了安卓生态系统的发展让一切变得简单和顺理成章，回想起多年前的盛大盒子惨淡收场，其实是一件挺悲壮的事情，它的失败只怪陈天桥的想法太为超前了，网络条件、硬件、软件都没有发展到应有条件，注定只能失败。

◆玩了下3DS版《恶魔城 暗影之王 命运之镜》，果然没能找到爱，确定自己还是喜欢日式A·RPG风格的《恶魔城》。

Juxi（美编）

◆逛超市的时候看到做活动，才记起母亲节又到了，虽然本人那天加班，还好老妈在身边，天天都可以是母亲节。在这里祝妈妈们节日快乐。

◆饿时，饭是幸福，够饱即可；渴时，水是幸福，够饮即可；裸时，衣是幸福，够穿即可；穷时，钱是幸福，够用即可；累时，闲是幸福，够畅即可；困时，眠是幸福，够时即可。爱时，牵挂是幸福，离时，回忆是幸福。人生，由我不由天，幸福，由心不由境——简单幸福。

阿鲁

■一个名叫嘎玛的少年，从很早就跟AKB48的成员们混在一起，私下里帮她们拍拍照啊、跟她们一起玩什么的，关系非常不错。不过因为某些原因，他即将离开这个生活了几年的国度，临走前想和板野友美来张合照，但因为工作原因，板野友美一直没有出现。由于再不走就赶不上飞机了，少年含泪离开，就在即将登上前往机场的大巴时，板野友美在其他AKB成员的簇拥下出现，少年和板野友美紧紧地抱在了一起，两人哭得稀里哗啦。最后和AKB所有成员仰望星空划过的飞机，拍下了大合照。几天后，由于嘎玛以前实习的寺庙的主持圆寂了，少年又返回了这片熟悉的土地，不过却和AKB成员们的关系变得尴尬了起来……我最近做的都是些什么梦啊！

■最近休息日跑去机厅玩《DJ Max》经常会遇到出门时阳光明媚，打完了准备回家时就是狂风暴雨……好在我有随身带伞的习惯，否则想要回家还真有点麻烦。不过经过5个月的练习，如今已经可以过大部分10级的歌了，接下来想要再突破估计没一两个月是不可能的了。

胧月

★大概是之前摔过一次，家里的PS3出现散热问题，游戏时间过长会自动关机，而玩《真·三国无双7》则关机次数尤为频繁，搞得现在都不怎么敢放无双和觉醒技了。

★不知哪的小道消息说《三国杀》的貂蝉会被削弱，本着不信谣、不传谣以及不想让厂商躺枪的道德心，我仅假定“如果该消息属实”的情况下发表一下看法。我对任何游戏调整平衡性的看法都是“优先加强弱角色，而不是削弱强角色，除非这个强角色威胁了游戏的根基系统”，但正因为玩家对弱角色的容忍度远远高于独霸一方的强角色，所以对制作方而言，削弱比加强更加省力讨好，不过同时也限制了玩家的发挥和游戏的可能性。强度上，袁术、袁绍、鲁肃都比貂蝉更威胁系统；文化（注意：非历史）契合度上，堪比妲己、西施的貂蝉比众多男性武将抢眼也是应该的。当然了，我并不反对加强关羽和张飞。

马修

◆现在的节日怎么这么多？而且还越来越多了。

◆《重装机兵2R》开坑之后明显睡眠时间减少——说起来这种收集改造战车、闯荡世界接触各种风土人情而且支线众多的游戏，实在是非常对我的口味。

◆为《口袋妖怪大乱斗U》入手了Wii U，赶上日元汇率低，即使是32G豪华版也买得还算便宜，于是新的游戏坑也开了，可以肯定的是以后也会有不少的《口袋妖怪》衍生游戏出在这家用机平台上。《口袋妖怪大乱斗U》只要1800日元，很便宜，外配的NFC模型也完全不影响游戏，但是还是入买了一些NFC模型，然后算下账——整个下来也差不多是盘实体《超级口袋妖怪大乱斗》的价格了。

◆补漏一条：福建好友寄来两盒茶；而编辑部楼下某茶庄也在搞搬迁甩卖，于是拿下两张越放越浓郁的2008年的普洱茶饼。那之后每天的咖啡正式由茶替代了。当然，我是纯粹的喝——那种纯粹解渴同时又不像单纯喝水那么单调地喝。

白菜

□《BBCP》在10月下旬发售……太久了！看录像解馋也快到极限了……现在还支撑着我等待的动力，一是期待全国大会后平衡性调整，能够直接玩到最新版；二是可以静下心来玩8月底的《JOJO》。

□最近几个长期混迹的QQ群里不约而同沉迷起了各种社交游戏，整天都是有关社交游戏的话题，完全无法插话进去。虽然前段时间自己也体验了一下《扩散性百万亚瑟王》，但目前也已经好几天没上了，看来是弃坑的节奏。

□《名侦探柯南 木偶交响曲》刷新了个人对于侦探类游戏的下限认定。特别是看到基德大人在持枪匪徒的包围下还敢爬上吊灯，潇洒大笑拂袖离去的一幕，实在是不知道应该作何表情。就算义贼不杀人，总能打脚吧。

半夏

★接上一次的寄语，在《朋友聚会 新生活》里毛老师（的Mii形象）和鲁叔（的Mii形象）终究是没能结婚生子，他们分别找到了人生中其他的另一半，可喜可贺可喜可贺（残念）。

★日剧最近太多好看的，《Take Five》是目前每周必追的，在朋友的逼迫下去看了《一吻定情》，可惜我的少女心已死，肿么也救不活，不过日常消遣看看还是值得推荐的，另外这季有几部美食剧适合在半夜自虐时看。

★反观美剧方面，一进入黑色5月各电视台开始了新一轮的砍剧行动，在追的《触摸未来》不幸中招，另外听说《老爸老妈浪漫史》再次预定下一季，看来老爸的追妻路还长远得很。

酷洛洛

◆刚从网上买了个一体形式的书柜办公桌，没想过送来之后不包安装，然后那一个早上我就在家里装这个大模型，看来是很久没这样子折腾过了，扭螺丝扭得手指起泡，不过因此也出了一身汗，很爽（笑）。

◆随着去年前田敦子退出、渡边麻友成功上位，今年AKB总选举的看点变成了渡边麻友VS大岛优子，话说其实我等了这天好久了，希望能看见MAYUYU总选第一的一天，哇卡卡卡。

乌冬

◆最近AKB48演唱会后倒牌的惊喜真是越来越闹剧了，有种为了话题而故意去制造惊喜的感觉。像是海外移籍组，送行会都开了，结果都还不够一年又宣布回来兼任AKB，半途而废不说，这也太打击成员的干劲了，难怪消息宣布的时候移籍到SNH的宫泽佐江会一脸不爽。

◆虽然知道《魔装机神》会有第三作，只是没想的是这么快，而且还是跨PS3和PSV平台，不过光从画面上来看和PSP版的第二作好像也没什么太大区别的样子，真的有出在PS3和PSV的必要吗？但不管怎么说，PSV总算有第一款机战了。

咕噜（美编）

◆最近的热播电影《致青春》票房可谓火爆，冲着票房也去凑了个热闹。虽然天气不是很好，冒雨去看的，但也觉得很开心，很值得。回想起在学校里的那些日子，酸甜苦辣都已经尝过。路确实要自己走，但社会和学校也塑造了我们不一样的前途，不一样的人生。同样的地方，出身不同，选择也就不同，生活也就不同，这就意味着有不一样的人生。同样的学校，每个人都走出了自己的风格，开心、幸福、平淡、精彩……

sienna（美编）

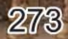
◆高跟鞋真是让人又爱又恨。

◆妹妹明天来深圳了，等截稿完就可以带着她们去香港玩了，由于我去过两次所以导游的任务自然落到我身上了。

◆最近在淘宝上买的东东，回来发现质量很差，退货真是麻烦极了。

澄香（美编）

☆深圳这几天的天气又闷又热，又到了要用到空调的季节。晚上开空调才发现空调出问题了，于是联系了某品牌指定维修人员过来维修。维修人员检察完之后抛下一句，要修好最少450，修还是不修？最后还是忍痛修了，只是感叹现在这种售后维修价格也太坑爹了。





阿鲁
各位同学，准备吐槽啦。
苍穹
正准备起身去做碟。
阿鲁
早去早回哟。下面来看看这次讨论的话题。首先这个话题来自合肥的王文杨同学，他表示《掌机王SP》已顺利走过了200来辑，希望众小编来谈谈和《掌机王SP》一起成长的经历和感想。
马修
其实我从来就没怀疑过《掌机王SP》能做到200辑……
半夏
我买《掌机王SP》的时候还在做GBA游戏攻略。
马修
GBA……那半夏成为读者的时间相当早。
阿鲁
我在来编辑部前从没买过《掌机王SP》的事我会乱说？
胧月
认识了很多能人异士，我很欣慰。
阿鲁
要说成长的话，最大的感触就是看错别字变得特别厉害了，现在不管看什么东西，已经条件反射地会去找错别字了。
LIKY
这是个好习惯，大街上的错别字招牌会不会让你有强迫症？
阿鲁
强迫症倒是不会，但肯定会第一时间指出来。不过我还没看到过什么有错别字的招牌就是了。
马修
说明鲁叔出去玩的时候少，多走走你会发现很多诡异的错字，尤其是农村那种粉刷在墙壁上的大字口号。
LIKY
让我想起了农村的雷人口号。
马修
一起成长的经历，我想想啊……我没当撰稿人前不会用模拟器，没当编辑前不会用金手指，然后也不知道用专门的TXT文本软件，50音也没一个会读……工作中的确没少学到东西。
阿鲁
掐指一算，我参与《掌机王SP》的制作也快100辑了，时间过得还真是快。
半夏
我是从154辑开始的，将近50辑。
阿鲁
我还记得才来的时候，在大巴车站等“三泥锅”（UCG的晴天）来接我等了半个多小时，然后背着一堆东西来到编辑部。再然后见到了各个部门的名编辑，接着就是一堆稿子扔在我面前——校稿。
白菜
人家都走了你还黑人家接你不准时。
半夏
哎哟，历史总是惊人地相似，我到编辑部也是等了半小时，等毛老师和鲁叔接我，然后接着第二天开始校稿。
阿鲁
半夏也等了半个小时啊？为毛啊？这段路有这么久么？
白菜
看来只有我脱出了圆环之理。
胧月
上面有人的毛老师就是不一样。
马修
半夏来的那天截稿，都在公司，还有人记得没？
阿鲁
那天是截碟，然后我跟毛老师去接半夏，回来还继续审碟。那是惟一一次见到的双马尾半夏，从那之后半夏就变成黑长直了……
马修
同惟一一次见到双马尾半夏。
半夏
胡说，那之后我也梳过好几次马尾，然后我现在就懒了。
胧月
我比较中意你的冲天小辫造型。
阿鲁
冲天小辫造型啊，点赞。
半夏
不要欺负我刘海长还没时间剪就梳起来，我这是在为校稿节约时间。
胧月
谁欺负你了？好评啊。
阿鲁
谁欺负你了？都点赞了。
半夏
你们说话我都要打个问号，当初那个指着冰箱告诉我可以在这里加热东西吃的人是谁？
白菜
是谁！
胧月
大概是鲁叔吧。

马修
我擦这黑历史……200辑特企的时候你们竟然都没说出来……
阿鲁
洒家不打诳语的，绝对不可能是我。
半夏
哼哼！（说了不会扣工资吧？）
马修
推断一下：1.是个猛料；2.200辑没提供。所以推断：是同样需要这个猛料的鲁叔本人干的。
胧月
肯定是鲁叔没跑。
半夏
望楼上，其实是月姐姐呀，我当时围着冰箱很深沉地想了半天，思索这到底是不是有啥隐藏功能。
胧月
我完全不记得了，不要冤枉我。
马修
推理什么的果然还是柯南更厉害。
阿鲁
我都说了不是我了还猜我……你们这群毛利小五郎！
半夏
那是我来之后第二次被骗，第一次是在宿舍，我问奈落饮水机在哪，他指着一个没有水桶的、放了好几年的旧饮水机告诉我，这个……
白菜
是的，那的确是饮水机。
半夏
我要能喝水的！UCG和ZJW的部分大大心哇哇黑。
阿鲁
你只问了饮水机在哪，没说能出水的饮水机在哪啊。
马修
所以说定语还是很有必要的……
阿鲁
主谓宾定状补，主干枝叶分清楚～
半夏
累不累……
阿鲁
咳咳，咱们换个话题吧。沈阳的肇国亨想问各位夏天都喜欢吃些什么以及做些什么？
白菜
不告诉他。
阿鲁
毛老师敢不傲娇么？
半夏
西瓜啊啊啊啊啊！UCG今天免费发西瓜呢！我们啥时也发？
阿鲁
还有这福利！
半夏
他们从昨天开始每天发水果？（似乎是）
咕噜
昨天是苹果，今天是西瓜，是什么情况？
半夏
看！一提吃的美编们都来了。
胧月
每天不太可能吧，要吃西瓜明天买就是了。
半夏
他们这应该是福利吧，不过我们是攒起来看电影了。
咕噜
我们改吃冰激凌吧。
胧月
冰激凌每人5块，一天50，一月1000正好。电影甭看季度奖也甭发了。
阿鲁
我小时候每年一到夏天就很期待吃樱桃和草莓，不过现在这两种东西已经贵得舍不得买来吃了……
马修
小时候住郊区，夏天最爱吃的水果的确是草莓。但现在卖的草莓完全没有味道啊。
阿鲁
是的，现在的草莓完全没草莓味了，全都是催大的。
半夏
樱桃是真可怕，以前好便宜的。
阿鲁
对啊，以前每到夏天就可以一碗一碗地吃樱桃，现在买个一斤心就在流血。
半夏
作死啊还买一斤！樱桃来3两都心疼。
胧月
你们说的是中国樱桃还是cherry啊？
半夏
中国樱桃吧，以前哪有外国的。
马修
我老家那种樱桃树上长的直径1厘米的小樱桃还好啊。
阿鲁
关键是现在小樱桃也贵啊。
半夏
其实我们可以截稿的时候买点水果，晚上当夜宵。
马修
说实话，水果……在公司一般不容易洗干净，论农药残留之脂溶性。
咕噜
削皮就好，我借你刀。
马修
苹果那东西削皮后大半营养就没了。
澄香
现在吃苹果还想不削皮？外面卖的苹果都是有一层蜡的，你用手指甲随便刮一下就一层蜡。
阿鲁
啊……我吃的时候都不削皮的怎么破？
马修
苹果表面自然带蜡的……
澄香
那我也不吃，谁知道是人工的还是天然的，不指望那层蜡来补充营养。
阿鲁
看来以后不敢吃苹果了，改吃桃子好了。
半夏
桃子过敏。
白菜
妹子能吃和不能吃的东西究竟哪个比较多？
半夏
桃子真过敏，碰到外面的毛，我第二天就不用上班了。
马修
看来是桃毛过敏……
胧月
其实我每到截稿日就油墨过敏。
咕噜
明天买香蕉吃吧，不用削皮。
sienna
只要明天有水果吃就行。
胧月
看来只有这种话题能吸引美编……

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



各位读者朋友大家好，这辑我们带来了《机战UX》的点评，我们“自由谈”的老朋友古梓同学对该作的评价非常高，作为3DS的第一作《机战》，无论你玩过还是没玩，相信都能从本文中看出厂商认真和求变的制作态度；第二篇则继续刊登“我与掌机王”征稿活动时收到的稿件；而“玩家点评”收录的两作尽管评分不算高但也有值得一玩之处，作为游戏玩家的我们，都来多多尝试不同的游戏吧！



一切皆有可能——简评《超级机器人大战UX》

文 古梓



毫不掩饰地说，笔者从一开始就对《超级机器人大战UX》（以下简称《机战UX》）充满了期待，说不出个具体原因，总觉得这是3DS上的第一作，意义重大。拿到游戏玩了几天，更发现本作的素质远远超出了自己的想象，结果居然花了将近一个月的时间才将其通关，通关之后仍然意犹未尽。面对网上一些对本作不实的批评，身为一个还算负责任的撰稿人，笔者觉得有必要为其正名一下，所以便有了下文。

注重细节的画面

很多玩家当初看到本作PV时估计都会大感失望，毕竟两段PV的表现实在是太糟糕了，但这里笔者不得不说，实际玩到的画面和PV相比较，说是两个完全不一样的东西亦不为过。本作大地图的描绘之精细绝对胜过你所能接触到的任何一款2D《机战》游戏，地图上的各种特效如云雾飘过、水花溅起都做得极为细致，宇宙关卡中漂浮的尘埃也并非完全定格在地图之上，而是会随着图标的移动而发生位置偏移，倒数第二关后期光芒亮起的地球背景更是美轮美奂。难能可贵的是，之前一直被玩家诟病的机体图标直接拿建模头部来凑数的做法，本作也进行了一定程度的改善，如母舰、飞机、巨型堡垒之类的机体均则是重做了一个微缩的机体图。

再说说战斗动画，有些朋友可能第一印象觉得这又是NDS那套引擎做出来的，但笔



者不这么认为。背景做得很细致自不用说，开启了3D后景物的纵深感相当有感觉也不需要废话。从机体的质感、各种武器出招时光源打在机体上的效果到战斗过程多角落镜头切换外带一系列流畅的动作表现看来，这就绝对不是NDS所能做得出的。而且本作因为加入的机体五花八门，以至于出现了许多各自特有的防御或者回避类手段，这些在战斗动画中均有十分细致的区分和表现，比如用枪械直接击落实体、拿剑系武器拼刀、开启屏障抵挡攻击、分身回避、防御屏障被击破时化作碎片四散，又或者是导弹集中爆炸后的半透明圆圈扩散，种种细节还原度之高足以让你大吃一惊。

当然了，单就战斗动画而言，本作的表现也并非就好到可以一路为其唱赞歌的地步，比如镜头一拉近那一堆的马赛克就尤为刺眼。但这里笔者需要强调一点，镜头拉近便马赛克漫天飞舞的现象，是掌机和家用机一直都存在着的痼疾，要彻底改变除非直接作高清化处理，可那成本对于掌机游戏而言并不现实。也许你会说，PSP的《第2次机战Z》就做得很好啊，那是因为人家只要一镜头拉近直接就拿播片式特写给切换了。记得笔者当初点评《第2次机战Z》时曾说过，这些年《机战》游戏过分依靠播片式特写，往往一拳抡过去或者一剑砍下去的愣是要凑个特写来展现所谓的魄力，其实暴露的却是制作组在动作设计和表现力上极大的不足。《机战UX》虽然也有播片特写插入的现象，但很少（估计是预算不足吧），不过也因此让笔者看到了其中非常细致的动作交代和设计，比如主角最早驾驶的莱奥特B，其三招光剑的动作均不相同，且机体各处的机构细节展开都很仔细地表现出来。不过很多动作设计过于模式化，动不动就非要往镜头上凑，这也是本作马赛克现象严重的一个要因吧。

专注煽情的声音

声音上的表现则比起画面更加令人满意，玩到本作你会发现，之前一直有的机体移动和攻击音效都保留了下来，不仅如此，战斗动画中的机体无论是回避还是启动都有其各自的特殊金属音，而且抽刀拔枪时候也有相应的特别音效处理。虽然这种做法可能让有些人觉得很吵，但毕竟是人家用心了。最具突破性的，就是本作一扫任天堂掌机《机战》游戏一直都哑巴的颓势，终于加入了战斗语音，而且战斗台词还不是简单几句敷衍了事，援护系操作或者特殊剧情以及对付特殊敌人时候，台词都会有不少变化。还有一点，那就是关键剧情语音也没有落下，这一直是笔者最为渴望的，毕竟战斗台词什么的有时候还不如一句关键剧情语音来得感染力大。虽然本作关键台词语音还是略显少了点，但几乎每一次的剧情语音都设置得非常到位，起到很好的画龙点睛作用，从而极大提升了剧情的煽情效果。

音乐方面的表现是笔者颇为着迷的一项，乍一听貌似很多曲目都是从《机战L》搬过来的，不过笔者可以很郑重地告诉各位绝无此事。即便某些曲目听起来似曾相识，那也是经过重新混音的。当然了，3DS的喇叭表现力一般这是不争的事实，可在有限的表现力上争取最佳的效果，本作很好地达成了这一点。举个例子，《机动战士高达SEED DESTINY》（以下简称《SEED D》）近年来几乎是《机战》游戏的常驻作品，用作其主题BGM的不是OP《Ignited》就是插曲《Vestige》，即便音质再好表现力再佳估计很多人也已经听腻了，因此本作废弃了这两首，取而代之的是一直以来几乎都没听过的《Life goes on》这首ED，该BGM前段节奏明快中间又略带一种淡淡的悲伤意味，很是符合本作中该系列角色的氛围。再如作为主线之一的《苍穹的法芙娜》（以下简称《法芙娜》），本作毫不吝啬地一口气给了其五首风格完全不一样又首首动听的BGM，尤其是原作ED《Separation》总在每每煽情之时响起，导致通关好久的笔者一听到这首BGM还是会条件反射般心头涌起伤感之情。还有，最近笔者就连走在路上也会时不时哼起的原创BGM《高傲的挑战者们》，说这首曲子是

本作原创BGM的第一神曲都不为过——差点忘记说了，本作只有单机加入的来自“《电脑战机》系列”的飞燕HD其专属BGM竟有四首之多，且全是有声演唱版本，真算给足了面子。

实用过头的系统

本作所采用的搭档战斗系统和《机战K》、《机战L》一脉相承，在经历了两作调整之后愈发趋于成熟。这里有必要重申笔者在当初对于《机战K》采用全新系统的一个观点：一直以来《机战》游戏貌似每次引入新系统都是为了让战斗变得更加爽快，所以每次系统的改变，玩家都是最大的受益人，但为什么新系统就一定要让玩家占尽便宜呢？当初搭档战斗系统的诞生在笔者看来其真正价值就在于打破了这种固有观念，该系统要的是玩家能够随着战况的改变而选择更合适的组队方式，也就是要逼着玩家思考更多的东西，毕竟S·RPG其中一大乐趣就是思考如何下棋嘛。

搭档战斗系统分搭档单位PU和个体单位SU两种。PU可以对敌人实现集中攻击或者个别攻击，而且PU内的双机能够彼此援护，从而提高生存率。SU因为只有单机作战，在面对敌人PU攻击的时候只能选择反击敌人一机，如果身边没有其他单位临近更无法发动援护系指令，貌似生存率降低了，但牺牲了生存率换来的却是我方行动回合的高打击率。例如SU独享的全体攻击可以一次攻击一组敌人，亦或是SU可以灵活的选择让不同机体给自己作援护攻击，还有气力130后每回合能发动一次的“连续行动”技能也是SU专属，如此一来只要对自己的机体有信心，以SU形式打起来会更加爽快。



不过个人总觉得本作在系统方面做得有点矫枉过正，因为无论从各个机体的奖励加成还是反击时候的效率考虑，SU都没有优势可言。最要命的是本作的回避疲劳系统又有了新的设置，以前你每成功回避一次，敌人对你的攻击命中率就会提升一点点，这种叠加效果一直要等到你被敌人挠到一下后才会归零重新计数，可本作中这数值只升不降，要归零只能等下一回合开始。换言之，当你玩单机突入被敌人围攻的时候，一个不小心很可能就会被活活屈死。别忘了本作最特殊最恶心的敌人ELS，人家专门吸你EN，只要EN被吸光管你HP多高照样直接金属化。当然也不是完全没法子，毕竟在技能部件这一块还是留了点罩门，例如“先制攻击”和“连续目标无效”等技能，可毕竟能学习的数量不多，这也就从根本上减少了你玩单机突入的SU数量。不过有一点令笔者颇为不爽，就是组队系统操作起来很别扭，在组队界面中玩家不可以随意抓取一部机体将其放在任何位置上，而是机体和机体间强制的位置交换，如此操作很不方便，加之翻页信息读取又太慢，直接导致整个过程极为不流畅。



至于战术指挥的加入，可以认为是让一些不参战的剧情角色有了用武之地，例如孔明和周瑜这类智将就能在开战上好好表现一下。特殊行动指令则使得战术更趋于多样化，不同种类不同特性的特殊行动指令往往能在关键时刻派上用场，而且也很忠实地还原了原著中各种机体设定。作为本作全新加入的这两项设定极具实用性，有了它们，哪怕是一周目，只要运用得当，零改造零养成通关挑战起来也不算太有难度。

还有一点不知道各位是否注意到，本作敌人的AI设置相当诡异，它们会找攻击范围内HP最高的单位集中攻击，一旦该单位HP降到见红的时候，只要旁边有别的单位，又

会马上掉转枪头群起殴之——这究竟是为了照顾玩家所做的降低难度调整还是什么，笔者还真是说不上来。

当然，作为掌机作品，随时随地游戏是关键，所以降低难度也无可厚非，不过你要说没有了熟练度设置便降低可玩性，这点笔者是绝对不敢苟同的。诚然，当初《机战》引入熟练度系统的确让战斗变得更具挑战性，但你可别忘了：在熟练度或者SR系统泛滥的今天，你能拿出多少是具有挑战性的条件设定？所以很多时候玩家都是被迫重复进行机械性操作而已，毫无乐趣以及挑战性可言，与其这样还不如取消了更好。

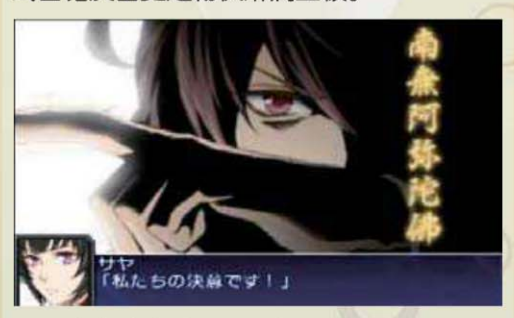
精彩绝伦的剧情

说了那么多，其实以上提及的种种带给笔者的惊喜和接下来要谈及的剧情一比那就根本不能算是什么惊喜了。因为在笔者看来，本作的剧本之优秀程度哪怕是放在近年来的“《机战》系列”中都能排到前三甲之内。整个剧本处理得节奏十分清晰明快，且每一关的剧本容量很充足，又丝毫没有半点拖沓或者令人感觉烦闷的地方，只要你能看得明白剧情必定不忍心直接跳过这些对话。而且有着非常多的让你忍俊不禁的欢乐桥段，与声优或者ACG领域乃至原著相关的典故更是层出不穷，只要在该领域内有所浸淫的玩家估计都会在看到这些典故的时候发出会心一笑。



不仅如此，在看似笑料不断的剧情流程中，同样有众多煽情的催泪点，就拿《法芙娜》来说，原著不乏悲情戏码，而这些在本作中都被进行了一定程度的渲染，使之催泪效果翻倍：无论是翔子离开世界的时候屏幕上出现的超大字号语句，还是甲洋被同化后以一张近乎虚无表情的脸说出的那些话语，寥寥数语间配之精准的BGM使人不得不身陷其中感伤不已，这也足见编剧文字功力之深厚。

如果说很好地还原原著氛围对“《机战》系列”来说只是小菜一碟，那么《机战UX》剧情能超越很多过往《机战》游戏就在于它的剧情二次创作上。《机战UX》把众多本来毫无关系的来自各个不同原著的角色作了一番融合，并且令一些原著剧情完结后的角色也很好地融入到了整个剧本之中，这对编剧能力的要求可是极高的。如原著OVA处理得过于急促而让人不明所以的《圣光之翼》，本作就进行了一定量的剧本扩充和铺垫，使得剧情不会过分的突兀和难懂。再如来自《SEED D》的主角真·飞鸟就很好地与《法芙娜》一众角色走到了一块，他在上次的大战中失去了亲人、挚友和爱人，所以看到这些比自己还小的孩子在战场上的生离死别时，即使明知道这是无法逃避的命运，也下定决心要拼尽全力保护他们，因此上演了不少激情燃烧的戏码，搞得不熟悉原著的人甚至把他真的归入到《法芙娜》这部片子之中去了。最令笔者印象深刻的应该是第一部的最终话，当时我方联合所有力量拼死阻止核弹的战斗看得人热血沸腾，而另一边议会中对本作第一反派哈扎德的连番逆转式言论反击更是畅快淋漓至极。



本作的主线剧情同样出彩，整个剧情一直有“我方究竟是怎么来到了同一个世界，又是被什么所操纵着进行战斗”这条悬念贯穿始终，由迦（梵语，意为“世代”）之一印度佛教概念的引入更是让剧本内涵度上升了不少。宇宙每经历了一定的时间就会迎来由迦的终焉，由迦终焉之时宇宙会被毁灭，并以此重新展开新的由迦。正如本作宣传主题所说的“所有可能性在此集结”那样，剧情中诺瓦尔博士所做的一切就是要集合以主

角为首的一众穿越而来的人，在不断循环重复的宇宙轮回中寻求打倒由迦女神的方法，令宇宙彻底摆脱由迦轮回，好让人类靠自身的可能性去开创属于自己的命运。最有意思的是，本作设置了众多隐藏角色，其中既有我方战死的人，也有敌方BOSS，且这些角色加入前后都有一定量的剧情补充，可谓厚道之极。而我们在取得这些隐藏角色的过程看上去正好切合了本作轮回中寻求可能性的设定，因为每个达成的条件和每个取得的隐藏角色都可以直接继承到下一周目，不得不说，这是《机战》有史以来将隐藏要素和主线剧情结合得最好的一作。

"奶粉作"一词在时下人眼中就是一个贬义词，虽然本作毫无疑问是奶粉作，但笔者坚信只要你肯用心去尝试便会发现其精彩之处。如果今后的奶粉作都有如此素质，那就让奶粉作来得更多一点吧！毕竟画面上的进化永远是有局限性的，关键还是要看将这些很容易造成审美疲劳的因素排除掉后，游戏还能让我们体验到怎样惊喜的进化。

我与掌机王

文 血祭狂歌

初中，邂逅

一个正值中二（初二）的少年因为帮助了某同学，得知了影响他很长一段时间乃至一生的一个名词：掌机。在那之前，他一直以为所谓的游戏机不是接电视玩的小霸王就是街机房的街机。那个少年，便是我。

初二的时候一次很偶然的机会我从同学那里借到了一台颠覆我对以前游戏机认识的掌机：GBA SP。第一次见到如此小的游戏机，我简直不能相信自己的眼睛，游戏机居然不接电视就能玩！一起借给我的还有一盘《机战J》的卡带。一回家，我赶紧走向书房，摆好了作业后，怀着激动地心情打开了这台GBA SP。一瞬间，这惊艳的画面吸引了我：这细腻的画面，完全超越了接在电视机上的小霸王！



再说《机战J》，虽然之前没有接触过任何战棋类的游戏，但是一进游戏我就被它吸引了：系统简单明了，不懂日文也不会受到限制，指令大多是汉字，移动、精神、攻击、待机等等，浅显易懂。战斗画面十分华丽，一招一式非常带感，射击、格斗、爆炸等等都做得很精致。为了能深入其中，我忍住兴奋把SP关上，默默地做完了当天的作业，课堂内容复习完，早早地洗漱休息。爬上床，把SP的声音一关，开始了我的《机战之》旅，也正是从那时，我成了被窝党（好孩子千万别学我）。

就这样玩了几天《机战J》，有次在准备界面无意间点到了一个选项，进入了机战的小游戏，用给出的机体达成过关条件。前面的几关凭我的不断尝试都被我攻破了，但是后面的关卡让我这个刚刚接触《机战》的玩家来说实在是不知所措。于是我向借我GBA SP的那位同学求助，于是，我知道了《掌机王SP》。"唉，这游戏的小游戏好难啊，你能教我怎么打不？""不巧啊，我小游戏也没怎么研究过，不如我借你本《掌机王》看看吧。""掌机王？那是什么？攻略？""恩，差不多吧，是一本有各种游戏攻略的书，我明天带给你。""哦。"

第二天，一本厚厚的《掌机王SP》25辑呈现在我面前，那同学翻出《机战J》的攻略给我："看，这里有详细的攻略，书就借给你看了。""多谢。"利用午休时间，我仔细翻看了《机战J》的攻略。就这样，靠着攻略我把《机战J》所有的小游戏都通了，这就是我与《掌机王SP》的第一次邂逅。

在通了《机战J》之后的时光，《掌机

王SP》渐渐淡出了我的视线，以至于我都忘记把书还掉，那本25辑至今还保存在我这儿。至于后来玩掌机被发现、与掌机分离，在这里就不多提了，初三本来就不是该玩的时候，我也很知趣地不再去想掌机的事，如愿考上了重点高中的重点班，父母也不再计较我偷玩掌机的事了。

高中，相识

真正开始接触《掌机王SP》是在高一，这还源于一款我至今还在玩的游戏：《高达对高达》（以下简称《GVG》）。还记得那时正值校运动会，我所在的班级被安排在某个班级边上，那个班级正好有初中的同学，我便走上去打招呼。上前发现他手上正摆弄着一台机器："PSP！"我脱口而出，那同学听见我的声音抬头看我："哟，好久不见啊。""玩什么呢？""《高达对高达》，昨天刚刚偷跑的，要玩不？""好哇。"



没想到他已经入手了PSP，要知道，初中在玩SP的我可是视PSP为遥不可及之物，现在居然就在眼前！"对了，你看不看《掌机王》啊？"他问。"掌机王？"内心深处的记忆被重新激活，那本25辑的《掌机王SP》再次浮现在我眼前："哦，好像以前看过一点点。""那你现在怎么不看了啊？《掌机王SP》上面有游戏资讯和攻略，我记得你貌似没电脑吧，去买《掌机王SP》看看解解馋吧。顺便跟你说，这次的《掌机王SP》上有《GVG》的内容哦。""哦是么，那我去买一本看看。"

聊完同学把PSP递给我，我接过PSP仔细一看，啧啧，早听说PSP画面很棒，现在实际一看，果然跟SP相比又是一个飞跃。待同学交代了大概的游戏操作后，我便开始了第一次玩PSP的体验：PSP握在手上很舒服，按键也比SP的手感好。我果断选了《机战》里最喜欢的神高达，《GVG》的游戏节奏很快，机体的打击感也很强，我瞬间迷上了这个游戏，一口气玩了差不多半个小时，不知不觉当天的运动会也接近了尾声，我只能恋恋不舍地还机走人，但是《掌机王SP》的名字，我暗暗记下了。

回家的路上，我特地跑了一趟书店，买来了《掌机王SP》99辑，是个好数字呢。回家后迫不及待地翻开了书，内容何其丰富！于是，从99辑开始，我正式成为了《掌机王SP》的读者了。

也许是对过多的课业的厌烦，也许是对游戏的过度执着，高二的我没能忍住入手了PSP，当然这件事父母并不知道。很不幸的是，对于游戏的过度入迷，导致我的成绩下降了不少。发现不对劲的父母强行搜查了我的房间，结果几本还没藏好的《掌机王SP》被搜了出来，愤怒的父亲抄起书就撕了起来，当时我自知犯错，只能眼巴巴着看着父亲撕光了被发现的书。父亲扬言要是再买的话看到一本撕一本，这着实给了我不小的打击，毕竟不是《掌机王SP》的错，但是为了掩盖我买了PSP的事实，就只能丢车保帅了。



但我又何尝不想看《掌机王SP》？于是我只能拜托了一个朋友，把之后买的书全放在他家里，就这样，经历了坎坎坷坷的高三

以及寥寥无几的看书机会，高考了。幸好考得还不错，当考完试我向父母坦白了我又买了的书以及偷买了PSP的时候，他们也不再计较我的任性。

“买了这么多书，都够你再买一台游戏机了的吧。”母亲调侃道。

“呵呵，好像是这样子。”我苦笑，但是就算这样，用一台主机的钱去买《掌机王SP》，值！

正是由于《掌机王SP》的存在，我原本枯燥的高中生活也渐渐有趣了起来。每个月对《掌机王SP》的期待也是我在繁重的课业中坚持下去的动力，虽然买书要到处奔走，但我乐于其中，我觉得这很值得。也正因为《掌机王SP》的缘故，我自学了日文，玩起游戏和看起“生肉”来也更轻松了。而在《掌机王SP》的贴吧和贴吧群，我也认识了更多志同道合的朋友们，有幸成为了“掌机王SP吧”的吧主，为了贴吧的建设而贡献一份力，我非常自豪。

大学，相伴

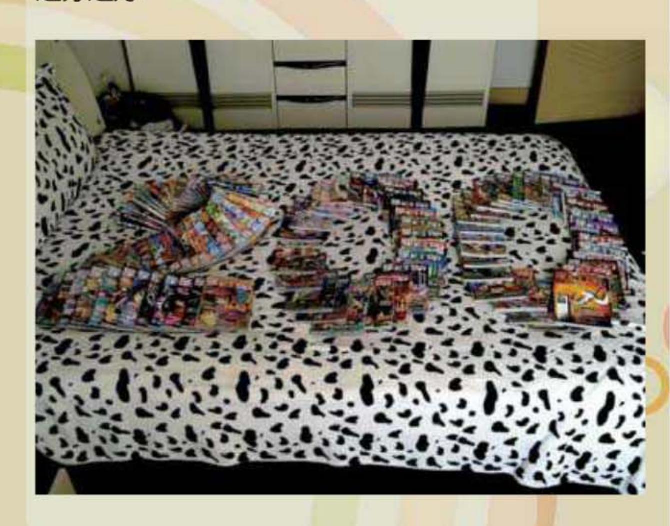
三年的刻苦奋斗，三天的紧张高考，总算为我的高中生活画上了一个句号，接下来的大学生活让我充满了兴奋和激动。凭借对ACG的爱和了解，我成功当上了动漫社的社长，也成功地向更多的人宣传了《掌机王SP》，这也能算我对《掌机王SP》做出的一点点贡献吧（笑）。之后我尝试向《掌机王SP》投稿“玩家点评”，小编们很赏脸，几篇点评都中了，虽然稿费不是很多，但我也尝到了人生中第一次领稿费的快乐。当然我并不满足，向更有难度的攻略投稿发起了挑战。我自恃智商不低，于是我选了一个比较冷门的游戏：动画《神之谜题》的游戏版——《绊之谜题》。这是一个脑力类的游戏，也可是说这就是一个谜题的综合体。我相信我能很好底玩通关，于是在通过一遍游戏后，我联系了小编问是否能投稿一篇攻略，没想到小编居然爽快地答应了。（苍老师毛老师万分感谢啊！）于是，在小编的帮助下，《绊之谜题》的攻略顺利完成了。在拿到样书和不菲的稿费后，我十分激动，想不到我竟然也有一天能写出攻略并刊登在书上！



后记

当买《掌机王SP》已成为习惯，当玩游戏已成为日常，也许某天我会远行，离开这大家庭，但是对于《掌机王SP》的喜怒哀乐的记忆会成为宝贵的财富永留我心！

最后，在这200辑的征文里，感谢小编们为《掌机王SP》做出的努力，祝《掌机王SP》全体编辑工作顺利，身体健康，把《掌机王SP》做成一本国内最权威的掌机类刊物，作为读者的我会一直关注并支持着《掌机王SP》的发展！祝《掌机王SP》越办越好！



玩家点评






游戏制作社NGBI以Bandai近年来热推的玩具系列“ROBOT魂”为主题制作的一款游戏，游戏的开头以某游戏的管理AI弄丢了权限要求玩家帮助找回为起点，展开了在游戏世界中6个地区的战斗。除了以ROBOT魂作为主要卖点外，高速战斗的爽快感也是游戏的特点。本作收录的ROBOT魂系列除了《高达》和《魔神英雄传》以外的所有系列机体，只要你在Bandai以往的玩具发售列表找得到，在本作中就可以操纵它驰骋战场。

而操作上，由三个键达成的各种特色攻击，虽然做得不算特别好，但是在兼顾其数量和特点上，算是合格了，某些可变机体的变形需要占用一格技能格，这就使得攻击手段少了，但是可以展开更华丽的连击和战术，这还很看玩家取舍。但是难度等级之间的难度跨度实在太大了，往往同一个地区在难度1下轻松通过，难度2就被秒了，需要通过刷TP来改造机体才能通过。这款游戏推荐给在ROBOT魂坑中不能自拔的玩家（比如笔者）和机器人动画爱好者。



NDS

冒险岛DS

厂商：Nexon　类型：A·RPG

评论人：豆腐　评分：6

本作是以网游《冒险岛》为蓝本制作的一款NDS游戏，在保留了网游版风格外，也进行了一定程度的再创作。虽然本作也有职业与等级的概念，但与网游版不同的是，本作只有官方提供的战士、飞侠、弓箭手和法师四种职业，技能通过技能书来获得——总的来说，游戏的基本玩法并没有多大改变，相信玩过网游版的玩家能够较快上手。

而作为一款网游改编的NDS游戏，本作在还原度方面做得可谓是相当出色，不但众多怪物、BOSS倾情加盟，大量人气场景也回归，让许多网游版玩家能体会到当年的感动，纸娃娃换衣系统的保留也足以唤起玩家的回忆。

不过本作同样有其不足之处：除了高人气的转职、自由配点等系统未在游戏中再现外，无二周目要素也是一个不能忽略的问题，玩家在4职业通关并迎来最终BOSS之后就再无新玩法，不能自由领略冒险岛风光，只能返回之前的章节、重新在故事流程的间隙将游戏的收集补充完整，不得不说是个遗憾。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



假如一款成功的作品出了续作，那么它应不应该进行大刀阔斧的改动？改了，有的玩家会说，又一个伟大的系列被毁掉了；不改，有的玩家又会说，新瓶装旧酒没有诚意。最后他们得出的结论都是：这玩意儿就是一坨×。讽刺的是，现在不少人还真就喜欢为黑而黑。

PSP 日版 迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印

ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印

●宝箱怪相关秘技

拟态系的宝箱怪绝不会在不刷新的宝箱中出现，例如装有特殊装备、金钱以及出现特定道具的宝箱，因此绝对不会发生宝箱怪将特殊装备的宝箱替换掉的情况。

而反过来说，出现宝箱怪的宝箱必定会不断刷新。因此确认某个宝箱会出现宝箱怪后，就可以重复获得当中的道具。装有各种不特定装备和食品系道具的宝箱属于这一类。

另外想要有效率地刷宝箱怪的话，推荐先确认过该宝箱中的道具类别，然后使自己处于无法获得该道具的状态再去开启宝箱。最简单的方法就是填包，将宝箱中不会出现的道具、装到上限的道具、装备、封印书等道具塞满包裹就行。这样如果打开宝箱时不是宝箱怪，会因为无法获得道具而自动关上。如此反复就能快速刷出宝箱怪了。需要获得该宝箱怪掉落道具的情况下，就带上一个确定不会在该宝箱中出现的消耗道具，然后在战斗中将其消耗掉，留出一个空，这样就能获得掉落道具了。

●纵向贯通技能使用技巧

像“エ–テルストライク”、“マッドザッパ–”等纵向贯通的技能，根据选择的攻击方向和目标的区别，有着较高的自由度。例如指定前列的敌人时，其攻击范围能够覆盖到邻接后列的两个敌人。相反指定后列的敌人时，也能够覆盖到邻接的前列两个敌人。当前列有带着左右护卫的BOSS角色时，指定BOSS就能够同时覆盖左右的两个护卫角色。而为了调整残余HP或是将特定敌人排除在攻击范围外时，指定角落的另外的敌人为目标，可以将攻击范围内的单位限定在两个。

●决战前夜的角色选择

游戏终盘的决战前夜能够选择一名角

色，可以看到与他的对话事件（这个事件并不会影响结局）。由于该事件不会记录在标题画面的スペシャル中，因此最好是在触发剧情前存档一个，以便能够看齐全角色的事件。存档的时机是在メフメラ与ユ–ニ加入后到离开迷宫的期间。

●快速大量精制封印书

图书馆内的设施中有几处不等语音说完是无法继续处理的，其中就有精制封印书的工序。由于等待语音结束会多出少许空白时间，在需要大量精制封印书时，有可能会引发某些玩家的烦躁感。于是建议大家先在设定中将语音关掉，如此一来就能顺畅地进行封印书的精制了。



3DS 日版

朋友聚会 新生活

トモダチコレクション 新生活

●哼歌

在音乐堂中角色唱歌时，如果将歌词全部改为无法发音的符号（例如☆），那么该角色就会变成哼歌。

●熄灭生日蜡烛

当住民过生日时，Mii新闻会为其开生日派对，并送上插满蜡烛的生日蛋糕。当Mii角色在里面唱生日歌时，如果玩家对着Mic吹气，就可以吹灭生日蜡烛，而Mii角色也会一脸惊讶的样子。

●五官消除

当住民们进入梦乡时，调查他们的脸部可以在脸上进行涂鸦。但是如果按下“全部消しちゃう”的按钮，那么会连该角色的五官（除鼻子外）也一起消除！此时玩家就可以自己用笔在Mii形象的脸上随意画上五官了。（当然，退出涂鸦界面后一切都会恢复正常。）



●头晕晕

在公寓里观察住民时，可以用触控笔横向划动让Mii形象转圈。连续来上几次后，该角色就会晃晃悠悠地站不稳。

PSV 日版

梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3

メルルのアトリエ Plus ～アーランドの炼金术士3～

●素材研究相关课题节省时间完成方法

王宫课题里面有意向素材研究的课题要求玩家进行指定次数的采集。不过前期在大地图上采集一次要消耗时间槽4格，所以如果不想浪费时间的话可以直接在工作室外面采集井水，这样就能节省不少时间了。另外关于这口井，完成クエレの森的水质改善以及开拓3这些课题后能让水的品质提升到80。



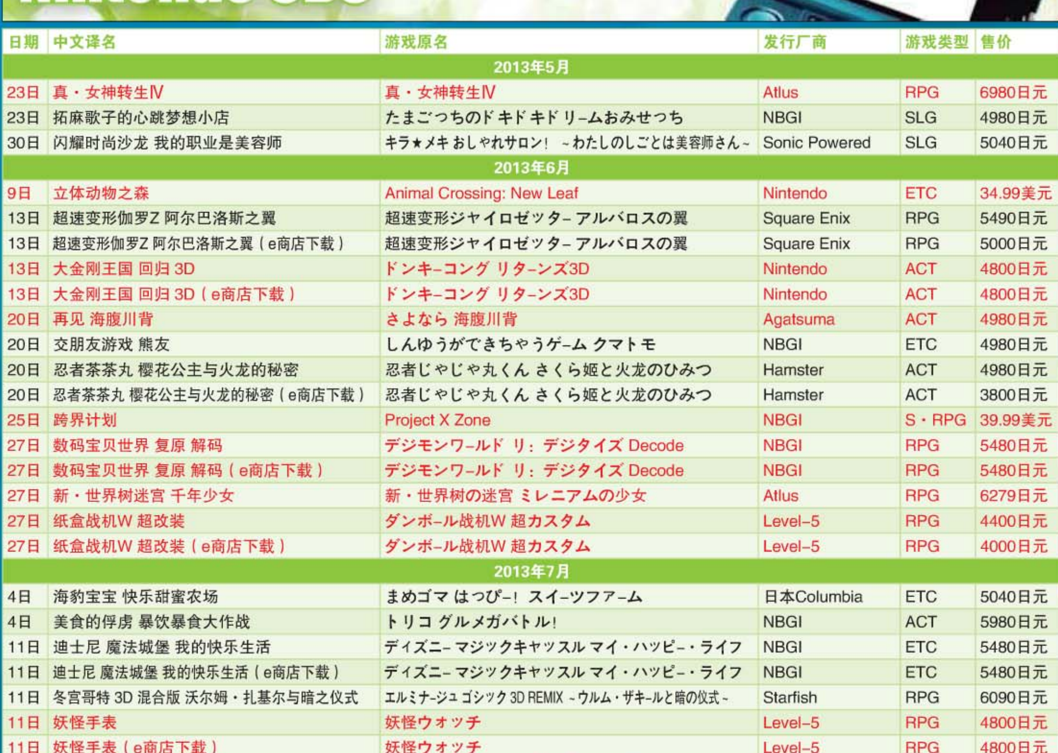
NEW GAME RELEASE SCHEDULE
掌机游戏综合发售表

《真·女神转生Ⅳ》即将面世，经历《真2》到《真3》的飞跃，再看看隔壁《Persona》，不得不说Atlus在废长立幼这件事上实在是太过赤裸裸。当然“进化”与否并非是衡量一款游戏的绝对标准，只要自身足够好玩，真去接触了的玩家还是能沉浸其中的，怕就怕没玩就开喷的“正义党”。本作的迷宫和剧情值得期待，恶魔系统不次于《奇幻之旅》就行。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。



Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年5月			
23日	真·女神转生Ⅳ	真·女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	6980日元
23日	拓麻歌子的心跳梦想小店	たまごっちのドキドキドリ－ムおみせっち	NBGI	SLG	4980日元
30日	闪耀时尚沙龙 我的职业是美容师	キラ★メキおしゃれサロン！ ~わたしのしごとは美容师さん~	Sonic Powered	SLG	5040日元
		2013年6月			
9日	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	ETC	34.99美元
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速変形ジャイロゼッタ－ アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5490日元
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼（e商店下载）	超速変形ジャイロゼッタ－ アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5000日元
13日	大金刚王国 回归 3D	ドンキ－コング リタ－ンズ3D	Nintendo	ACT	4800日元
13日	大金刚王国 回归 3D（e商店下载）	ドンキ－コング リタ－ンズ3D	Nintendo	ACT	4800日元
20日	再见 海腹川背	さよなら 海腹川背	Agatsuma	ACT	4980日元
20日	交朋友游戏 熊友	しんゆうができちゃうゲ－ム クマトモ	NBGI	ETC	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密（e商店下载）	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	3800日元
25日	跨界计划	Project X Zone	NBGI	S·RPG	39.99美元
27日	数码宝贝世界 复原 解码	デジモンワ－ルド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码（e商店下载）	デジモンワ－ルド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	新·世界树迷宫 千年少女	新·世界树の迷宫 ミレニアムの少女	Atlus	RPG	6279日元
27日	纸盒战机W 超改装	ダンボ－ル战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4400日元
27日	纸盒战机W 超改装（e商店下载）	ダンボ－ル战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4000日元
		2013年7月			
4日	海豹宝宝 快乐甜蜜农场	まめゴマ はっぴ－！ スイ－ツファ－ム	日本Columbia	ETC	5040日元
4日	美食的俘虏 暴饮暴食大作战	トリコ グルメガバトル！	NBGI	ACT	5980日元
11日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニ－ マジックキャッスル マイ・ハッピ－・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
11日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活（e商店下载）	ディズニ－ マジックキャッスル マイ・ハッピ－・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
11日	冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式	エルミナ－ジュ ゴシック 3D REMIX ~ウルム・ザキ－ルと暗の仪式~	Starfish	RPG	6090日元
11日	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	4800日元
11日	妖怪手表（e商店下载）	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	4800日元
11日	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバ－2 ブレイクレコ－ド	Atlus	S·RPG	售价未定

近期焦点



真·女神转生Ⅳ

5.23 ◆Atlus◆RPG◆6980日元 3DS 期待度 A



时隔10年的续作足以让心焦的老玩家一把鼻涕一把泪，战斗画面退步的问题抱怨归抱怨，终究还是耐不住寂寞地要再去体验一下壮大的神魔战争。秩序的教会、混沌的教团、傀儡师路西法等等系列元素均已就位，战斗的简化允许厂商有条不紊地安排更多恶魔登场，加上大量的支线任务，收集乐趣还是可以保证的。



瓦尔哈拉骑士3

5.23 ◆Marvelours AQL◆RPG◆6090日元 PSV 期待度 B



作为PSV平台在5月惟一一款大众向的作品，本作以自由DIY角色的7对7团战和官能性擦边球为卖点，在混沌的监狱城里，力量才是一切！任务制的流程较好地贴合了掌机平台，队伍中不同种族的队员有着迥异的行动模式和能力值，影响战斗的参数众多，育成乐趣十足。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年5月			
23日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A・RPG	6090日元
30日	潜行吧！奈亚子 难以名状的疑似游戏	这いよれ！ ニャル子さん 名伏しがたいゲ–ムのようなもの	5pb.	AVG	6090日元
		2013年6月			
11日	杰克与达斯特 合集	Jak and Daxter Collection	SCE	ACT	29.99美元
20日	神次元偶像 海王星PP	神次元アイドル ネプテュ–ヌPP	Compileheart	AVG	6279日元
20日	神次元偶像 海王星PP（PS商店下载）	神次元アイドル ネプテュ–ヌPP	Compileheart	AVG	5300日元
20日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
20日	胜利赛马7 2013（PS商店下载）	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元t
25日	胧村正	Muramasa Rebirth with Pre-Order Bonus	Aksys	A・RPG	39.99美元
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリ–ズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	7140日元
27日	秋之回忆6 完全版	メモリ–ズオフ6 Complete	5pb.	AVG	7140日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	讨鬼传（PS商店下载）	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
27日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者	三极姬2～天下霸统・狮志の继承者～	Systemsoft Alpha	AVG+SLG	6825日元
		2013年7月			
25日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	8190日元
25日	交叉利刃 胚胎代码	エクスブレイズ コ–ド：エンブリオ	Arc System Works	AVG	7140日元
25日	交叉利刃 胚胎代码（PS商店下载）	エクスブレイズ コ–ド：エンブリオ	Arc System Works	AVG	5800日元
		2013年8月			
6日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	39.99美元
22日	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	ス–パ–ロボット大战OGサ–ガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S・RPG	6480日元
25日	灵偶异界	マインド/ゼロ	Acquire	RPG	6279日元
		2013年夏			
未定	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦	Spike Chunsoft	RPG	售价未定
		2013年秋			
未定	蔷薇少女（暂名）	ロ–ゼンメイデン（暂名）	5pb.	AVG	售价未定

PlayStation Portable

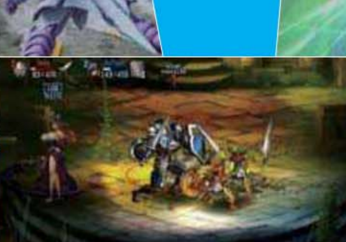
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年5月			
23日	乐园男子	乐园男子	Takuyo	AVG	售价未定
23日	零点之钟与灰姑娘 万圣节婚礼	0时の钟とシンデレラ ～Halloween Wedding～	QuinRose	AVG	6300日元
23日	NORN9	NORN9 ノルン＋ノネット	Idea Factory	AVG	6090日元
30日	雀圣学园 时空魔法	雀圣学园 クロノ★マジック	Boost On	TAB	6800日元
30日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	AVG	6090日元
		2013年6月			
20日	风暴恋人2	STORM LOVER 2nd	D3 Publisher	AVG	6090日元
20日	萝球部 秘密遗失物	ロウきゅ–ぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	6090日元
20日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川Games	AVG	6300日元
20日	萝球部 秘密遗失物（PS商店下载）	ロウきゅ–ぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	5040日元
20日	恋花时节	恋花デイズ	Idea Factory	SLG	6090日元
27日	白露之怪	しらつゆの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	5040日元
27日	讨鬼传（PS商店下载）	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	4500日元
27日	所罗门之戒 地之章	Solomon’s Ring ～地の章～	Asgard	AVG	3129日元
27日	捉迷藏 携带版	鬼ごっこ！ Portable	Alchemist	AVG	7140日元
		2013年7月			
25日	钻石国的爱丽丝 奇妙镜世界	ダイヤの国のアリス ～Wonderful Mirror World～	QuinRose	AVG	6300日元
25日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	AVG	7140日元
		2013年8月			
22日	罗密欧对朱丽叶	ロミオVSジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
		2013年9月			
5日	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	MUG	3990日元
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年10月			
24日	众神的恶作剧	神々の恶戏	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年夏			
未定	超级机器人大战 扩展行动（PS商店下载）	ス–パ–ロボット大战Operation Extend（オペレ–ション エクステンド）	NBGI	S・RPG	6480日元
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	售价未定
		2013年内			
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

- 新·世界树迷宫 千年少女
- 逆转裁判5
- 初音未来 未来计划2（暂名）
- 美食的俘虏 暴饮暴食大作战
- 数码宝贝世界 复原 解码
- 大金刚王国 回归 3D
- 马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
- 塞尔达传说 众神的三角力量2
- 智龙迷城Z
- 超级机器人大战 扩展行动
- 超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀
- 龙之王冠
- Jump全明星 胜利之战
- 神次元偶像 海王星PP





新作特搜队

- 西部旋转侠 最后的保镖
- 七龙战记2020-Ⅱ
- 名侦探柯南 木偶交响曲




喧闹游园

- 《龙珠》定格动画——短笛VS特兰克斯

劲作直击

- 梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3



■小编审碟幕后花絮

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《西部旋转侠　最后的保镖》的演示中，小编选择了哪位保镖协力作战？

A.蜥蜴　　B.灰熊　　C.乌贼



capdase psv 硅胶边框套装 3名



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP 203辑读者回函表

姓名　　昵称　　年龄　　性别　　职业

地址　　省　　市（县）　　区

邮编:

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：

喜欢的游戏：

Email：

电话：　　QQ：

想说的话：

照片(大头贴)&自画像

母亲节/父亲节你的难忘经历

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。

希望看到哪些专题企划内容？

希望看到哪些攻略或特快？

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年6月9日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：蜥蜴　□B：灰熊　□C：乌贼

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：18元